

POWER

Die
Nr.1

PLAY

Markt Technik
DM 6,50
6S 50,- / 1H 6,50
1H 6900 / 1H 8,-
dkr 35,- / 1mk 27,-

Schiffe versenken

TASKFORCE 1942

Microprose auf
großer Fahrt

Adventure-Marathon

SHERLOCK HOLMES

- Curse of Enchantia
- Legend of Kyrandia
- Waxworks

Ran ans Rollenspiel

KERKER- PARTY

- Might & Magic 4
- Darklands
- Legacy

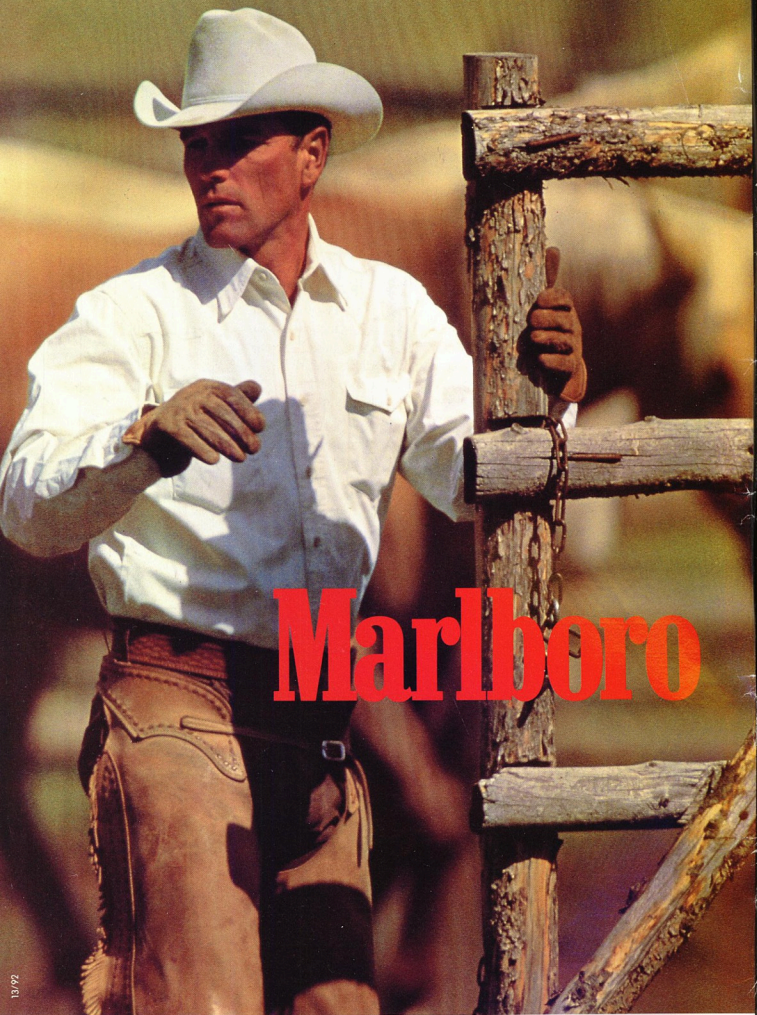
Die Amiga-Meister

TOP SECRET
erste Infos zu
Lemmings 2

PSYCHOIDS

Spiele-Power: Beast 3

Microcosm • Tomato Game • Plugsy



Marlboro

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

in

tern



Christian von Duisburg verstärkt
ab sofort die **POWER-PLAY**-Crew

Adel verpflichtet

● Wer aus Versehen einen Blick in unsere Redaktionsräume erhascht, wird gedankenschnell kombinieren, daß wir konsequent nach dem Motto "Kreatives Chaos" arbeiten: Je mehr Schreibtische und Regale pro Redakteur, desto mehr Durcheinander. Vor einigen Wochen mußten wir allerdings zum verspäteten Frühjahrsputz antreten. Grund der unplanmäßigen Säuberungsaktion: der Arbeitsplatz für einen neuen Redakteur mußte geschaffen werden. Da unser Neuzugang trotz gutem Zureden nicht inmitten Cola-Flaschen, Verpackungsmüll mit Spieledisketten sein Lager aufschlagen wollte, schritt die Redaktion zur Tat. Wie Ihr auf den Fotos seht, war das Zimmer schon nach wenigen Stunden blitzblank — dafür stapelt sich jetzt der ganze Müll auf dem Gang.

Davon ließ sich das neue **POWER-PLAY**-Mitglied allerdings nicht beirren: Pünktlich trudelte Christian von Duisburg eines morgens in der Redaktion ein und schlug sein Quartier auf. Neben ausgezeichneten Spielekenntnissen (immerhin "verspielte" er die letzten fünf Jahre an Amigas und PCs) brachte er seine gesamte Wohnungseinrichtung mit. Die lapidaren Worte "Meine Wohnung wird erst in ein paar Wochen frei" auf den Lippen, räumte er Kisten, Schrankteile, Betten und ein Fahrrad in sein neues Büro. Kaum war der Umzug abgeschlossen, vergriff sich Christian an unserer Spielebibliothek und wurde die nächsten zwei Tage nicht mehr gesehen.

Mittlerweile hat sich der Ex-Physikstudent warmgespielt, fliegt mit Michael heiße Luftgefechte und knackt Adventures so schnell wie andere Haselnüsse. Was

sich hinter dem "von" in seinem Namen verbirgt, warum Winnie hauptsächlich für die **VIDEO GAMES** testet und andere intime Geheimnisse der **POWER-PLAY**-Crew werdet Ihr in einer der nächsten Ausgaben in der lang ersehnten Fotoroman-Fortsetzung erfahren.

Einen actionreichen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



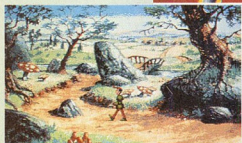
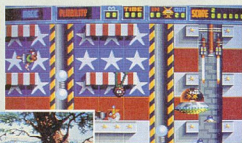
Der Arbeitsplatz von Christian vor...



...und nach der Säuberungsaktion

30

Fetzig:
Knetgummidrama
Silly Putty.



16

Lauschig:
Curse of
Enchantia mit
feiner Grafik.



112

Liebtlich:
Das Königreich
Kyandia.



152

Putzig:
Parodius bietet
Raumschiffe im
Niedlichstil.

20

Plastisch:
Task Force 1942
in 3D.



Aktuell

Editorial	3
Harrier: Microprose's neuer Senkrechtstarter	6
Summer Challenge: Olympia digital	10
■ Waxworks: Da bebt der Busen — Elvira 3	12
Heaven & Earth: New Age Denkspiel	14
■ Curse of Enchantia — Cores neues Abenteuer	16
Legend of Valour: Feines Rollenspiel in 3-D	18
■ Task Force: Silent Service bekommt Konkurrenz	20
■ Might and Magic: Teil 4 der Rollenspielsaga unter der Lupe	22
■ Legacy: Gruselrollenspiel im Edeldungeon	24
Flash Back: Was ist dran am Another World-Nachfolger	26
Rex Nebular: Softsex-Adventure im Anflug auf diese Galaxis	28
Silly Putty: Vom Knetgummi zum Computerspiel	30
Mule: Ein Kultklassiker wird neu aufgelegt	34
Kaiko: Musik ist Trumpf mit Chris Hölbeck	36
POWER PLAY auf der Amiga-Messe	164
Schnipsel aus der Softwareszene	38

Unter der Lupe

■ Psychosis	44
-------------	----

Rubriken

So bewerten wir	58
Hitparaden	43
Leserbriefe	61
Scenery Corner	147
Musik, Bücher, Filme	161
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	114

22

Eklig: Xeen, der
Obermoltz des
vierten Might &
Magic-Spiels.

Computerspiele- tests

Ashes of Empire	131
B 17	122
B.A.T. 2	119
Bumpy's Arcade	140
Carl Lewis	138
Catalypse	143
■ Darklands	129
Dojo Dan	143
Dungeon Master	130
Hong Kong Mahjong	139
Hook	115
■ Kyandia	112
Links	124
Magic Pockets	144
Mega lo Mania	144
Ragnarök	139
Robosports	136
■ Sherlock Holmes	110
Siege	133
The Games	126
Tiny Skweeks	143
Kurztests Computerspiele	
Space Crusade,	
Dark Queen of Krynn	144
Budokan, Super Tetris	144

Videospieletests

Arcana	155
Gley Lancer	150
Hook	155
Lemmings	151
Parodius	152
Terminator	151
Thunder Force 4	148

Handheld Corner

Einleitung	157
Altered Space	157
World Class Soccer	157
Super Kick off	157
Aerial Assault	157
Olympic Gold	158
Track & Field	158
Switchblade 2	158
Spiderman	158
Jordanh vs. Bird	158

Power-Tips

Computerspieletips

Aces of the Pacific	87
Apydia	77
Armor Alley	80
Das schwarze Auge	70
Das schwarze Auge	88
Global Effect	70
Hook	72
Ishar	78
Lure of the Temptress	74
Push Over	82
Realms	74
The Simpsons	83
Ultima Underworlds	70
Vroom	70

Dr. Bobo antwortet

Heart of China, Die Antwort zu Wishbringer, Armour Geddon, Champions of Krynn, Die Antwort zu Planetfall, Bill & Ted's Excellent Adventure, Zork 2, Conan the Cimmerian, Willy Beamish, Space Ace, Suspicious Cargo, B.A.T. 1, Knightmare	
---	--

Videospieletips

Batman 2	90
Kid Chameleon	90
Magic Sword	96
Splatterhouse 2	90
Steel Empire	96
Super Aleste	93
Super Contra	90
Super Dunk Shot	96
The Addams Family	96
The Lucky Dime Capers	xx
Y's 3	90

Clue Books

Ultima 7 Teil 1	98
-----------------	----



110

Nebelig:
Sherlock Holmes
tastet sich durch
Londons Dunst.



20

110

22

44

12

Mächtig: Elvras
Oberweite wagt in
Waxworks.

92



110

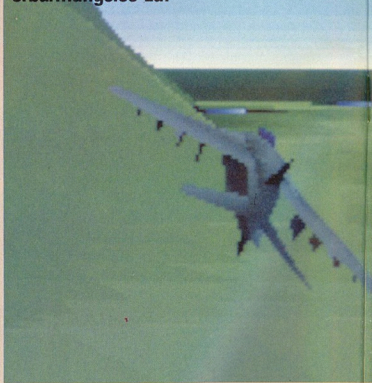
Heimlich:
Sherlock Holmes
sichtet erste
Spuren.

Der enkrecht- starter

Nach erfolgreicher
Mission gibt es ein
"Einsergesicht"



■ Eine Flugsimulation jagt die andere. Während die Konkurrenten von Origin und Lucasfilm Games ihre neuesten Flugsimulationen wie ihren Augapfel hüten, schlägt Microprose mit *Harrier Jump Jet* erbarmungslos zu.



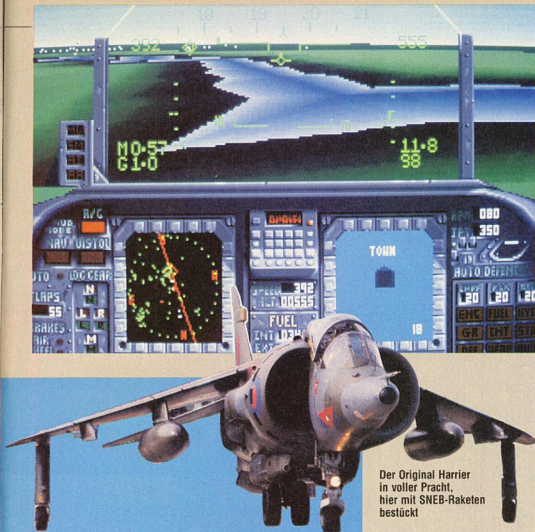
Bisher wurden der Öffentlichkeit von Lucasarts Vorzeigesimulation *X-Wing* und von Origins sagenumwobenem *Strike Commander* nur Videos gezeigt. Programme, die zwar in dunklen Entwicklungslabors vor sich hin schmachten, aber bereits vor Monaten aufwendig angekündigt wurden. Microprose vertritt dem gegenüber eine völlig andere Firmenpolitik, denn der *Harrier* fliegt bereits. Die Alphaversion (die erste Testphase) des Programms ist abgeschlossen, Ende des Jahres werden PC-Piloten, Anfang 1993 Amiga-Piloten in ihren *Jump Jet* steigen können.

Die phänomenalen *Strike Commander*-Bilder setzten Maßstäbe, aus diesem Grund überarbeitete Microprose ihr 3-D-System grundlegend.

Hobbypiloten, die einen Blick durch das Cockpitfenster ihrer Lieblingssimulationen wagten, sahen bisher die ewige Ebene gespickt mit abstrakten Pyramidenbergen. Diese "Scheibenwelt" glänzte je nach Szenario in einer anderen Farbe, Europa grün, die Wüstengebiete in Gelb, das Nordkap weiß und bei Nacht in einem matten Schwarz. Die erste

Flugsimulation, die bewies, daß die Erde rund ist, war Spectrum Holobytes *Falcon 3.0*. Hobbypiloten konnten plötzlich über eine Landschaft mit fließenden Übergängen und saftigen Farbschattierungen gleiten. Wer die F-16 häufiger flog, kennt die Nachteile der verwendeten Technik. Ärgernis Nummer eins ist der hohe Rechenaufwand, denn ohne Coprozessor unter der Rechnerhaube fliegt sich die F-16 wie das Motorflugzeug der Gebrüder Wright. Problem Nummer zwei ist die fragwürdige Landschaftsstruktur. Ein Pixelberg wirkt zwar abgerundet, bei der Draufsicht kann ein Pilot aber kaum die Höhenunterschiede des Berges einschätzen. Für Microprose zwei Gründe, eine neue 3-D-Untergrundtechnik zu entwickeln. Der Entwicklungsaufwand scheint für die Jungs von Microprose keine Hürde zu sein, denn bei *Harrier Jump Jet* knackten sie genau die F-16-Probleme mit einem einfachen aber genialen Trick: Man stelle sich eine normale Landkarte vor. Fast unscheinbar gibt es nach Gipfelgröße jede Menge Höhenlinien und nichts ist ein-

Die Wasserflächen werden an tieferen Stellen dunkler



Der Original Harrier in voller Pracht, hier mit SNEB-Raketen bestückt



Der unscheinbare Zeiger rechts oben ist die Triebwerksanstellung



Der Harrier kann auch rückwärts fliegen

Die verschiedenen Höhenlinien werden wie auf einer Landkarte dargestellt

facher als genau diese für die Schattierung der Landschaft zu nutzen. Eine schnelle, genaue und grafisch spektakuläre Methode. In Verbindung mit plastischen Licht-Schatten-Effekten, einigen Fraktal-Routinen und einem ausgeklügeltem 3-D-Objektsystem, wird Microprose den Start in eine fast reale Welt freigeben.

Die Maschine Eures Vertrauens hat wie viele Flugzeuge, man erinnere sich an die A-10, die den nicht gerade schmeichelnden Titel "Warzenschwein" trägt, einen Spitznamen. Das Pseudonym "Jump Jet" resultiert aus der Eigenschaft, durch das Abwinkeln der Turbinen fast senkrecht starten zu können. Dies wird bei der Air Force "hovering" genannt. Damit sind auch schon die Haupteinsatzgebiete des Harriers geklärt. Denn am liebsten zieht es den "Jump Jet" auf ultrakurze Pisten, wie sie auf Flugzeugträgern oder in Buschkriegen zu finden sind. Der Haken dieser steuerbaren Düsen ist der hohe Spritverbrauch der Maschine. Die Missionen des Harriers sind damit zeitlich eingegrenzt. Für Microprose stellte sich damit die Aufgabe, kleine aber feine Szenarien zu gestalten. Insgesamt wird es drei geben, ein historisches, nämlich den Falklandkrieg, ein erfundenes rund um das Nordkap und ein makaberes, den zukünftigen Krieg um Hong Kong. Vor Beginn eines Szenarios entscheidet Ihr die Spiellänge, zur Wahl steht ein Feldzug, der nur einige Missionen dauert oder die Vernichtung sämtlicher Feinde im Einsatzgebiet. Nach Eurer Entscheidung werden zufällige Missionen generiert, die so unbegrenzte Flugzeit sichern. Für Nachtmisssionen ist der AV-8B Harrier mit einem Radar ausgerüstet, alternativ steht Euch die GR7 einer Spezialvariante für Nachtflüge zur Verfügung. Der Pilot sieht in jedem Fall außer seinem Cockpit ein grünes Infrarotbild der überflogenen Landschaft. Die Bewaffnung macht den Harrier zum universellen Kampfflugzeug. Immer dabei habt Ihr eine durchschlagkräftige 30-mm-Kanone. Raketen oder Bomben können an den Flügelträgern aufgehängt werden. Bei der Gestaltung des Spieldesigns arbeitet Microprose eng mit der Royal Air Force zusammen. Flugzeugtechnische Größen wie Gewicht, Spannweite, Steiggeschwindigkeit, maximale Flughöhe werden direkt vom Original-Harrier übernommen. Eine echte Flugcharakteristik wird von erfahrenen Harrier-Piloten gestaltet. Die Ergebnisse werden wir bald testen.

cd

Nintendo®

I WANT IT ALL!



Super Power

Du willst Action, Power, Super-Spannung? Dann brauchst Du nur eins: Das neue Super Nintendo® mit Super-16-Bit-Technologie, die neue Dimension des Videospiele!

- Mit 5 Microprozessoren.
- Mit 256 KB Speicherkapazität.
- Schon jetzt ausbaufähig auf CD-ROM.



Die Super Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Grafik – Super Action

Klarer Fall: Mit dem einzigartigen Super Nintendo® erlebst Du die totale Action in der dritten Dimension.

- Perfektes 360° Scrolling.
- 128 Sprites gleichzeitig.
- Absolut verschärft: Die Bildschirmauflösung von 512 x 448 Pixeln.
- Das Ergebnis: Super Grafiken, Wahnsinns-3D-Effekte, realistisches Scaling und unzählig viel Scrollings.

Super Sound

In jeder Hinsicht tonangebend: Der digitale Super-Stereo-Sound der Spitzenklasse!

- Phantastische Audio-Effekte.
- Digitale Sound-Erlebnisse in Super Hi-Fi und CD-Qualität.
- Neue Klangdimensionen, die unter die Haut gehen.



BRANDNEU!

Super Farben

Mach Dich auf alles gefaßt. Das Super Nintendo® erzeugt eine Farbenflut, wie Du sie noch nie gesehen hast.

- 32768 brillante Farben.
- Bis zu 256 Farben gleichzeitig.
- Daneben sehen andere 16 Bit-Systeme ganz schön blaß aus.



6 Bit Power.

NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM



Super Mario World™

Zu einem Super-System gehören immer neue Super-Spiele: 30–40 schon 1992. Das erste liefern wir Dir gleich mit: Super Mario World™.

- Das ultimative Abenteuer mit Super Mario und seinem Freund Yoshi.
- Ein Wahnsinns-Trip durch 96 phantastische Welten in 3D.
- Jede Menge Super-Spiel-Spaß!

Super Pack

Super Nintendo® – alles ist drin.

- Die Super-Konsole: Modernste 16-Bit-Technologie, für unglaubliche Sound-, Farb- und 3D-Effekte.
- AV-Kabel für digitalen Stereo-sound und RF-Switch.
- Der High-Tech Controller für totale Spiel-Kontrolle.
- Das ultimative Abenteuerspiel: Super Mario World™.

Super Gewinne

Mach mit bei dem Super Nintendo® Preisausschreiben, und Du kannst was erleben!

1. Preis: Super Nintendo® und Coupons für 20 Spiele Super Nintendo®.

2. bis 10. Preis: Je ein Original Super Nintendo® Entertainment System.

Coupon

Das neue Super Nintendo® ermöglicht perfektes . . . ° Scrolling.

Super Nintendo® verfügt über Super-Farben.

Super Nintendo® ist ausbaufähig auf C.-R.-M

Das Spiel S r M o W d ist beim Super Nintendo® gleich dabei.

Einfach den Coupon ausfüllen und bis zum 31.12.1992 einschicken an: Nintendo of Europe GmbH, Postfach 15 01, 8754 Großostheim.

Ausreichend frankieren. Absender nicht vergessen.

Name Vorname
 Straße
 PLZ / Ort

Mitmachen können alle – mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo®. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SUMMER CHALLENGE

Accolade

Die Eindrücke von Barcelona '92 sind noch tafrisch: Einerseits sorgten deutsche Sportler für Aufsehen, andererseits schauten heimische Computerathleten in die Röhre, denn zu sportlichen Monitoraktivitäten fehlten die goldenen Spiele. Einzige Wettbewerber im Olympischen Spielgeschehen: Oceans *The Games and Psychonosos' Carl Lewis Challenge*. Platziert sich Oceans Olympiawitz am Ende der Staffel, reicht es bei Dem US-Boy auch nicht für eine Medaille. Bedeutet dies etwa das Ende heimischer Sportangelegenheiten rund um die olympischen Ringe oder gar eine Sportspiel-ebbe für die nächsten vier Jahre? Sicher nicht, denn Accolades *Summer Challenge* ist im Anrollen.

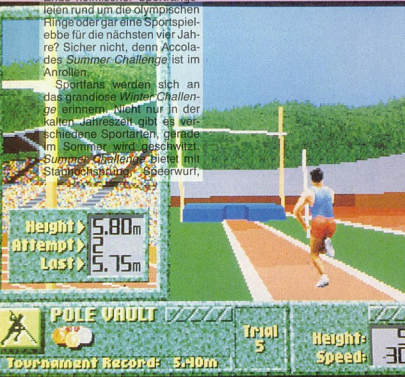
Sportfans werden sich an das grandiose *Winter Challenge* erinnern. Nicht nur in der kalten Jahreszeit gibt es verschiedene Sportarten, gerade im Sommer wird geschwitzt. *Summer Challenge* bietet mit Stabhochsprung, Speerwurf,

Holt die Turnschuhe raus, schnallt die Fahrradhelme fester und desinfiziert Eure Spritzen: Der Kampf um die Goldmedaille beginnt.

400 Meter Hürden, Bahnrad, Kajak, Bogenschießen, Hochsprung und Kunstreiten acht Disziplinen. Dabei können bis zu zehn Spieler ihre Athleten an den Start bringen. Bei Bedarf stellen sich auch Computergegner zur Verfügung, die in drei Schwierigkeitsstufen antreten. Zu Beginn entscheidet Ihr zwischen Turnier- und Trainingsmodus. Bei letzterem kann jeder Spieler nach Lust und Laune ausgiebig die gesamte Sportpalette durchtesten. Seid Ihr Euch der Sache sicher, wechselt Ihr in den Turniermodus. Hier wird bei Verstößen das Olympische Regelwerk zu Rate gezogen.

Wie im Klassiker *Winter Challenge* gut demonstriert, präsentiert sich die Grafik im schmucken 3-D-Look. Leider wird die Eröffnungszeremonie auf dem PC noch bis Mitte Oktober auf sich warten lassen.

cd



Beim Hürdenlauf kommt es auf den richtigen Absprungmoment an



Der Radfahrer braucht den optimalen Kurs zum Sieg. Verschiedene Perspektiven halten Euch immer auf dem laufenden

Das Paddeln im Kajak bringt Spaß, verfehlte Tore kosten Strafsekunden



STREET FIGHTER II™

DER SPIELHALLENHIT
JETZT BEI
DIR ZU HAUSE!

SUPER – DER 16-MEGABIT-HIT!



Die Super Nintendo **16 Bit** Power.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

**BRANDNEU
AB
SEPTEMBER**

Bestehe den Kampf Deines Lebens, Mann gegen Mann!
Mit Street Fighter II, dem knallharten Super Nintendo-Kampfturnier gegen die Gladiatoren der Straße rund um die Welt. Jeder der acht Kämpfer ist geboren um zu fighten. Jeder beherrscht seine eigenen, gefürchteten Spezialattacken. Also, zeig's ihnen: dem wuchtigen Sumo Ringer E. Honda, dem

blitzschnellen Karate-Kämpfer Ken, dem gnadenlosen Vietnam-Veteranen Guile...

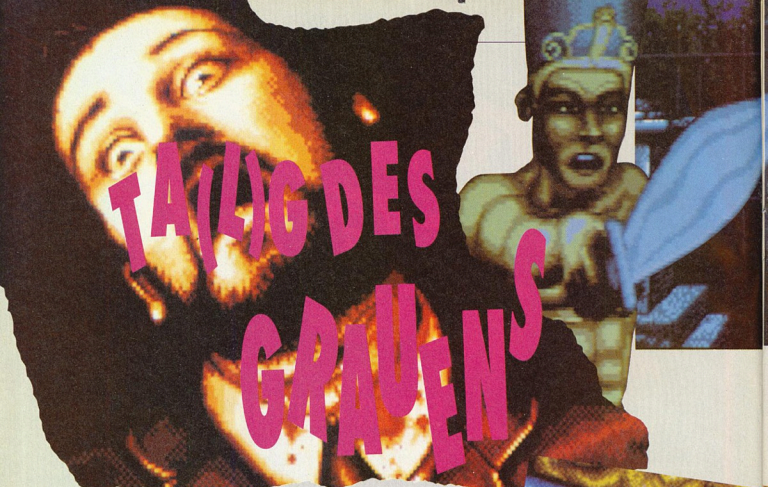
Erst wenn Du alle Streetfighter besiegt hast, darfst Du gegen die Großmeister der Kampfkunst antreten – erst dann kannst Du Champion werden.

Zeig' was Du drauf hast. Ob allein oder im 2-Spieler Modus. Mit verschiedenen Handicap-Stufen. Hier regiert nicht nur die Faust. Okay? Let's fight!



Nintendo

I WANT IT ALL!



TA(L)G DES GRAUENS

War Elvira Premiere ein Schlag unter die technisch und spielerisch zumutbare Gürtellinie, holte die Lady im zweiten Teil weitaus professioneller aus. Kenner erinnern sich: Nach einem magischen Crash dümpelte allerlei Ungetier durch die Kulissen eines düsteren Filmstudios. Elvira wurde von schleimigen Filmmonster gekidnappt und harrete ihrer Befreiung. Die schaurigen Grafiken trafen Gruselfans ins Mark und ließen einen wahren Elvira-Kult entstehen.

Das Programmerteam um Mike Woodrofe lag seit dem Gruthit nicht auf der faulen Haut, sondern arbeitete am Auftritt des nächsten Horrorspiels.

Der Hintergrund: Es geschah in einem fernen Karpattendorf, einer Gegend, wo sich Werwölfe und Vampire noch eine Gute Nacht wünschen. Eines Abends verspürte die rautsüchtige Hexe Ixona den Drang, ihr dunkles Leben mit einer kulinarischen Köstlichkeit zu erhellen. Frohen Mutes griff sie zum nächsten Freilaufhuhn und drehte den Hals um einen Winkel von 360°. Der Hühnerhüter, ein ansässiger Bauer, griff zur Axt und befreite das Huhn aus dem Griff der Alten. Es kam wie es kommen mußte: Die nun einarmige Hexe zückte ihr Zauberbuch und verfluchte die Familie gehörig. Und wie sollte es

Mike Woodrofe ist Gänsehautfanatikern längst kein Unbekannter mehr. Das Busenwunder Elvira ließ bereits zweimal die Nackenhaare sträuben und der Schrecken hat kein Ende: *Waxworks* wird neue Horrorstandards setzen.

anders sein: Es traf die Kids. Auf Generationen sollte bei der Geburt von Zwillingen einer zum Belzebug, zu einem Helfer des Bösen werden. Gesagt, getan, die Bäuerin gebar Zwillinge. Ein Sohn wurde Farmer, der andere ein blutrünstiger Tyrann, der 1448 als Vlad IV in die Geschichte einging. Seitdem belegten verwunschene Zwillinge in der Hitparade der Übeltäter vordere Plätze. Weitere Jahrhunderte vergingen; der Bauer, Ixona und auch das Huhn und waren längst zu Staub zerfallen. Die Fluchinfizierte Familie hatte ihren Wohnsitz in das moderne Städtchen Irontown gewech-

selt und die heranwachsenden Zwillinge führten ein völlig normales Alltagsleben. Einzig im Bilde: Hobbyexorzist Onkel Boris. In okulten Dingen gut bewandert, sieht er einschneidende familiäre Veränderungen voraus. Aus diesem Grunde investiert er seine Freizeit in die Kreation von Wachfiguren aus der Szene Monster, Mumiens, Mutationen. Erster parapsychologischer Erfolg, der Fund des inzwischen arg vergilbten Zauberbuchs der Hexe Ixona. Doch nicht zu früh gefreut, Alex, einer der Zwillingbrüder, verschwindet beim Erforschen eines Kerkers und Onkel Boris segnet urplötzlich





das Zeitliche. Bei der Beerdigung des Onkels verschwindet dieser noch auf mysteriöse Weise aus seinem Holzkasten. Aus dem Testament erfährt ihr die wahren Hintergründe des Verschwindens von Alex. Denn dämonischer Weise lallt er durch die unterirdischen Gänge des Friedhofs, sammelt Zombiekumpare um sich und bereitet sich auf die Übernahme der Weltherrschaft vor. Jetzt liegt es endgültig an Euch, als hinterbliebener Bruder der Sache auf den Grund zu gehen. Euer Ausgangspunkt ist das Wachfigurenkabinett des Onkels: Bösewichter aus verschiedenen Zeiten und Län-

dern machen ihre Aufwartung, eingeschlossen ein Rendezvous mit einer ägyptischen Prinzessin, ein Jack the Ripper Szenario und eine Antivegetarische Monsterpflanze. Zum unkomplizierten Monsterhaken wurde das Waffensystem völlig neu überarbeitet. Herumliegende Waffen werden per Mausclick aufgenommen und fliegen, schlagen oder stechen in Richtung des Angreifers. Wie im richtigen Leben, hat jedes Tierchen mehr- oder weniger empfindliche Stellen. Das heißt, ein ausgerutschter Schlag ans Monsterschienenbein knapst weniger Hitpoints ab, als ein frontaler Magenrammer. Gar langweilig wäre ein Rollenspiel ohne Magie, eine ganze Palette ultimativer Zaubersprüche heizt auch körperlosen Besuchern ein. Der Clou: Per Telepathie nimmt ihr Kontakt zum halbtoten Onkel auf und bekommt den einen oder anderen Tip. Horror-Freaks und solche die es werden wollen, müssen sich noch bis Mitte Dezember gedulden. Die grausigen Waxarbeiten wird für den PC und den Amiga geben. *cd*

Das Wachfigurenkabinett des Onkels ist die Ausgangsposition im Kampf gegen die Talmummen



Verschiedene Charaktere kreuzen Euren Weg



Der Obergegner aus einem Fantasy-Szenario

Mit dem neuen Waffensystem wird das Zombiehacken zur grauenhaften Freude



Mitternachts-talk

Mike Woodrofe im PO-WER-PLAY-Interview:
Du hast bei der Vor-Info-com-Schmiede Scott Adams gearbeitet?

Mike: Richtig, das war echtes Entdecker-Feeling. Spiele wie Savage Islands, Return to Pirate Islands, Hulk, Spiderman, Fantastic Four waren die Basis für Generationen von weiteren Spielen.

Wie kamst Du nach Scott Adams gerade auf Horror-spiele?

Mike: Was sind denn Horrorspiele? Wir programmieren Adventures. Sieh Dir einen guten Film an. Du gruselst Dich ohne ihn gleich als Horrorfilm zu verdamnen.

Woher nimmst Du Deine Inspirationen?

Mike: Meistens aus Büchern. Filme helfen mir beim Angehen von grafischen Problemen, wie Kameraführung oder den Einsatz von Effekten. Aber gute Ideen zur Spielstory bekomme ich nur aus Büchern. Deine Phantasie wird einfach stärker angeregt.

Gibt es so etwas wie ein Lieblingsbuch für Dich?

Mike: Besser als Stephen King ist Adventureland von Harris, ein geniales Werk. Du sollst es auf jeden Fall lesen!

Wie ist Deine persönliche Beziehung zu Elvira?

Mike: Ich habe sie in London bei einem Empfang getroffen. Sie ist eine tolle Frau.

Elvira 2 war ziemlich knifflig, wie lange spielt man an Waxworks?

Mike: Das ist schwer zu beantworten und hängt von der Qualität des Spielers ab. Ein Einsteiger braucht vielleicht 100 Stunden, ein Profi ist schneller.

Wird es von Waxworks eine erweiterte CD-ROM-Version geben?

Mike: Wir haben schon darüber gesprochen, konkrete Pläne gibt es aber noch nicht.

Was sind Deine nächsten Projekte?

Mike: Wir bleiben unserer Linie treu. Soviel sei verraten, daß unser nächstes Spiel in einem Vergnügungspark angesiedelt ist. Vielleicht kennst Du ja das Horrorhaus in Disneyland.

Spiele mit meditativem Anspruch hatten bis jetzt eines gemeinsam: Die gestellten Aufgaben waren so langweilig, daß der gestreifte Spieler nicht mit neuen Energien vom Monitor aufstand, sondern meist vor Langeweile vom Stuhl fiel. Ein neuer Versuch in Richtung Gehirnpflege wird jetzt von Buena Vista Software unternommen. *Heaven & Earth* startet einen Frontalangriff auf die grauen Zellen der Versuchspersonen, denn was könnte hypnotischer wirken als ein langsam schwingendes Pendel. Unter meditativer Musikbegleitung versuchen wir mit diesem Pendel positive Energien einzufangen. Die Kunst dabei: den Freischwinger mit der Maus so zu steuern, daß überall versteckte negative Energiequellen nicht berührt werden. Leider besitzt diese Antimaterie magnetische Fähigkeiten. Wir müssen also das Pendel in ständiger Bewegung halten, wollen wir im Spiel bleiben. Wie es sich für ein echtes Psychospielchen gehört, gibt's natürlich keinen Gewinner oder Verlierer. Ihr macht einfach Schluß, wenn Ihr Euch entsprechend vitalisiert fühlt.

Wem bei soviel New-Age-Kram leicht schwindlig wird, darf das Pendel aufrufen und in die Puzzleabteilung von *Heaven & Earth* wechseln. Über 600 ausgetüftelte Denksportaufgaben martern unser Hirn. Das Erstaunliche dabei: Trotz der Denkspielflut der letzten Jahre ist es den Programmierern Michael Feinberg und Kim Scott gelungen, neue Rätselformen zu entwickeln. So müssen wir z.B. in einem *Tangram*-ähnlichen Spiel durch drehen und verschieben von dreidimensionalen Formen vorgegebene Figuren nachbilden. Labyrinth und andere, überwiegend geometrische, Rätsel machen einen vielversprechenden Eindruck und bieten motivierendes Denktraining.

Wieder etwas für ruhige Naturen ist die Kartenspielabteilung von *Heaven & Earth*. In einer Mischung aus "Patience" und "Rommé" tretet Ihr gegen Euch selbst an und strapaziert das Denkvermögen. Wem das alles noch nicht genug Kontemplation und Selbstbesinnung ist, macht sich auf zu den weisen Mönchen des Bergkönigreiches Shambhala. Die alten Fuzzelbärte halten noch einmal 110 unterschiedliche Grübelstufen auf der beschwer-



Schraube locker?
Kein Problem! Wer Entspannung vom hektischen Alltag sucht, darf mit *Heaven & Earth* in die Abgründe seiner Seele vordringen und dort nach dem Rechten schauen.

lichen Treppe zur Selbsterkenntnis bereit. Wer auch diese Königsdisziplin geschafft hat, darf in den Lotussitz sinken und sich schon mal für den nächsten Nobelpreis anmelden. Abgesehen von dem etwas übertriebenen New-Age-Anspruch (inklusive Psycho-Training), macht *Heaven & Earth* als Puzzle-Sammlung einen hervorragenden Eindruck. Man darf auf das fertige Produkt gespannt sein. Neben der obligatorischen MS-DOS-Version wird übrigens auch eine CD-ROM-Fassung mit aufgelegtem Bhagwan-Sound erscheinen. **vw**

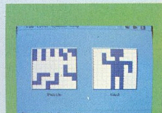
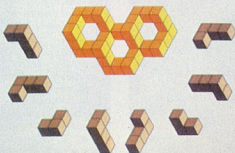


Hypnotisch: das Pendel pendelt.



Spielchen gefällig?

Tiefenwirkung: Rätsel in 3D schulen das räumliche Sehen.



Der kleine Logiker: über 600 Rätsel ohne Ende

DER (SCHIENEN-) WEG ZUM REICHTUM

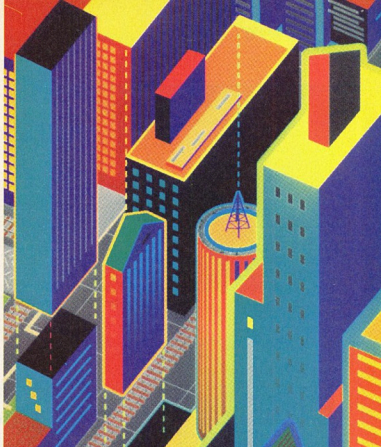
Viele Städte rund um die Welt sind voll von im Stau stehenden, luftverschmutzenden, hupenden Autos.

Wir sind auf das Transportwesen angewiesen, doch örtliche und nationale Behörden sind im Moment nicht auf dem richtigen Weg.

Entwerfen Sie ein besseres Transportwesen, leisten Sie der Welt einen großen Dienst und ernten eine riesige finanzielle Belohnung – aber das ist nur der Anfang . . .

Managen Sie als erstes Ihre Eisenbahnlinie – transportieren Sie Passagiere und Fracht, vergrößern Sie Ihre Gesellschaft, und entwickeln Sie die effizientesten und profitabelsten Routen und Fahrpläne. Danach kaufen Sie, mit Hilfe von Bankkrediten, Land, erweitern Ihre Gesellschaft um Hotels, Fabriken, Urlaubsorte und Fachgeschäfte, spekulieren am Börsenmarkt und erschaffen ein Finanzimperium.

Verfügbar für: IBM PC & kompatible
MACINTOSH
AMIGA



A-TRAIN™

Völker in Power Play 7/92: "Hier wird nicht etwa, wie in ähnlichen Programmen, die Intelligenz der Computergegner heruntergeschraubt oder das Konto aufgestockt, sondern gleich ein komplettes Inszenario geboten. (...) So unmittelbar wird man selten in eine Wirtschaftssimulation eingebunden".



Beginnen Sie mit einem kleinen Kredit . . .



... und schaffen Sie Ihr eigenes Imperium.



Wählen Sie Ihre eigenen Maschinen: 19 verschiedene Lokomotiven von 3 Kontinenten



Bauen Sie Schienenwege und Industrie- imperien mit leichten Menüauswahlen. Vermessen Sie Ihr Reich und prüfen den Standort Ihrer Züge mit Hilfe des Satellitenbildes.



BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

MAXIS
CREATORS OF SIMCITY
CREATED BY
ARTDINK

VERHEXT

Es war einmal...

Es war einmal, in einem weit entfernten Land mit Namen Zeloria. In diesem Land lebte die schlimmste Hexenbrut, die die Welt je gesehen hatte. Und am schlimmsten war die Oberhexe Malefizia. Mit eiserner Hand führte sie die Geschehnisse des Landes, quälte Landmann und Städter, Mann und Weib ohne Unterlaß. Das Land stöhnte unter ihrer furchtbaren Herrschaft, doch nirgends fand sich ein edler Retter — kein weißer Prinz erlöste die Menschen von ihrem schweren Joch. Wieder nähern sich hundert Jahre ihrem Ende. Es wird Zeit für Malefizia, den Verjüngungstrank zu brauen, ohne den das grausige Weib zu Staub zerfällt. Der Kessel steht auf glühendem Feuer — doch halt, eine Zutat fehlt noch im Gebräu. Ein kleiner Junge, durchgebraten und pikant, wird erst die rechte Würze bringen.

Erfahrene Adventure-Helden werden spätestens jetzt wissen, was passiert. Der kleine Junge, Bradley mit Namen, gehorcht natürlich unseren Mauskommandos. *Curse of Enchantia* beginnt in der Zaubertadelle von Malefizia. Wir hängen kopfüber an der Wand und warten auf unsere Weiterverarbeitung zu einer schmackhaften, lebensverlängernden Bouillon. In der Folgezeit besucht Klein-Bradley mit uns das Tal der Verlorenen, springt vom Ende der Welt, rauft sich mit einem Drachen und räumt in der Tiefsee auf. Zum Schluß geht's natürlich noch mal ordentlich in die Vollen: Nach einer handfesten magischen

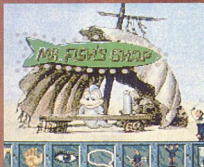
Amiga-Spannung ohne Ende: Core Designs *Curse of Enchantia* ist ein farbenfroher Neuzugang im stark umkämpften Adventure-Genre.

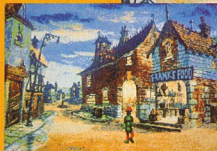
Prügelei mit der Hexenbrut können wir uns vor der Liebe und Dankbarkeit der Zelorianer kaum retten.

Wie in den Abenteuern der Konkurrenz wird auch in *Curse of Enchantia* eifrig die Grafik gescrollt. Verlassen wir einen Raum, wird logischerweise ohne große Verzögerung umgeklappt.

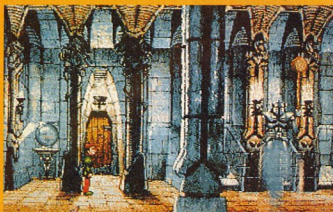
Vorwärts marsch

Soll Bradley in eine bestimmte Richtung laufen, genügt ein Klick mit der Maus. Komplizierte Aktionen werden über eine Icon-Leiste ausgelöst, die je nach Cursor-Position am oberen oder unteren Bildschirmrand erscheint. Bradley kann





Lauschig: Das mittelalterliche Städtchen mit Springbrunnen.



Mysteriös: Hinter jeder Tür wartet das Grauen.



An der Wand: Held Bradley hängt fest.



Sierra läßt grüßen. Das Märchenland in unterschiedlichen Perspektiven. (Amiga)

Gegenstände mitnehmen, manipulieren und als Geschenke verteilen. Er darf springen, laufen oder kämpfen, essen oder reden. Eine unmögliche Aktion wird sofort vom Cursor angezeigt und Rätselsackgassen elegant vermieden.

Wie es sich gehört, darf auch ein magisches Inventory nicht fehlen. In diesen unergründlichen Rucksack paßt so ziemlich alles, was wir unterwegs finden. Das Programm sortiert automatisch alle Gegenstände aus, die für eine Aktion zur Verfügung stehen. Im Gegensatz zu vielen anderen Helden ist unser Bradley nicht stumm, sondern verfügt über

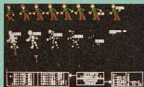
einen begrenzten digitalisierten Wortschatz. Wiederum genügt ein Mausklick und das jeweilige Gegenüber wird mit englischen Wörtern bombardiert.

Sollte sich der gute erste Eindruck von *Curse of Enchantia* bestätigen, dürfen Amiga- und PC-Besitzer auf einen farbenfrohen Herbst hoffen. vw



Bastelstunde

Selten genug lassen sich Programmierer in ihre Karten schauen. Hier ein paar Beispiele für Sprite-Animationen in *Curse of Enchantia*.



Vorher, nachher: Unser Held Bradley in Action.

3-D LEGENDEN

Vorbei die Zeiten von sprunghafter Fortbewegung und groben 90-Grad-Schwenks. High-Tech-Helden marschieren locker und gelöst durch ihr dreidimensionales Abenteuer. Was technisch inzwischen alles machbar ist, zeigt Origin mit seiner spektakulären *Underworlds*-Reihe. Ein anderer Vorreiter des weichen Schwenks ist Kevin Bulmer. Kevins erster kommerzieller Versuch in diese Richtung hieß *Corporation*. Spielerisch konnte dieses Science-fiction-Rollenspiel zwar nicht überzeugen, verriet aber zumindest, wohin der technische Trend ging. Mit der Maus bewegten wir uns zwar langsam, aber relativ frei in einem riesigen Bürohaus, konnten in alle Ecken schnuppern und Böden und Decken betrachten.

Bulmers neues Software-Kind ist von ganz anderem Ka-

Seit *Ultima Underworld* sind scrollende 3-D-Rollenspiele im Kommen. U.S. Gold serviert mit *Legends of Valour* einen neuen Leckerbissen.



Mal wieder ein weiser und gerechter König



Frischlufft: *Legends of Valour*, oberirdische Abteilung. (MS-DOS/VGA)

liber. Das bei U.S. Gold erscheinende Rollenspiel *Legends of Valour* verwöhnt nicht nur mit weich scrollenden 3-D-Dungeons, sondern entführt uns sogar an die frische Luft — Genauer gesagt in das Fantasy-Städtchen Mitteldorf. Dort beginnt unser thematisch ausschweifendes Abenteuer als Einzelheld. Dort startet Ihr als Mensch, Zwerg oder Elf, als Männlein oder Weiblein, mit dünnem, normalem oder dickem Körperbau. Selbstverständlich fehlen auch die rollenspielüblichen Charakterwerte nicht: Kraft, Intelligenz, Gesundheit und Geschwindigkeit steigen mit wachsender Erfahrung.

Mit einer kleinen Geldbörse und ein paar kärglichen Handelswaren landet Ihr im dreidi-



mensionalen Mitteldorf und steckt schon bald im schönsten Schlamassel. Wie bereits erwähnt, seht Ihr Feld, Wald, Wiesen und Keller in ausgefüllter 3-D-Grafik, die ruckelfrei und flüssig je nach Blickwinkel scrollt. Anders als in *Ultima Underworld* gibt's leider keine Kurven, Steigungen oder Gefällstrecken. Dafür läuft das Spiel auch auf langsamen Rechnern ohne Probleme. Im Städtchen Mitteldorf könnt Ihr alle Gebäude betreten, die bis zu zwei Stockwerke haben, oder Euch an Bäumen und dem freien blauen Himmel, plus Wolken, erfreuen. Entsprechend blinken des Nachts die Sterne und in den Straßen brennen die Fackeln.

Nach soviel Sightseeing kann ein Besuch im Gasthaus nicht schaden, wo wir uns z.B. an einem Bugburger stärken, ein kleines Geschätzchen ma-



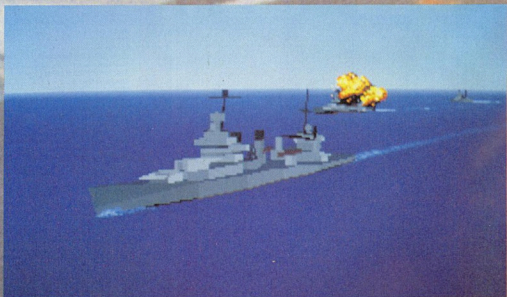
Beim Wort "Südsee" denken wir an lauschige Sandstrände, freche Hula-Mädels, kühle Cocktails und Sonne satt. So richtig idyllisch, im Stile kitschig-süßer Postkarten waren die palmengesäumten Atolle nicht immer. Wo heute Urlauber in den Wellen plantischen, tuckerten vor 50 Jahren fette Schlachtschiffe durch die aufgewühlte See. Wo heute Segeljollen um die Wette rasen, versanken damals ganze Flottenverbände in den Fluten. 1942 war der Pazifikkrieg zwischen den USA und Japan in vollem Gange. Die Amerikaner hatten sich von den ersten Schlägen, die die japanische Flotte ausgeteilt hatte, erholt und setzten nun zum Gegenangriff an. Die beiden wichtigsten Wendepunkte im Pazifikkrieg waren sicherlich die Schlacht um Midway (3. bis zum 7. Juni — vier japanische Flugzeugträger sanken dabei) und die großangelegte "Salomon"-Offensive. "Salomon"-Offensive deshalb, weil amerikanische Verbände die Südsee-Inselgruppe der Salomonen in monatelangen Kämpfen eroberten. Der berühmteste Schauplatz dieser Kämpfe war die Insel Guadalcanal, deren Eroberung fast ein halbes Jahr dauerte (vom 7.8.1942 bis zum 8.2.1943).

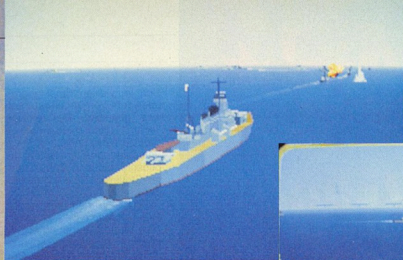
Genau dieses Szenario, die "Salomon"-Offensive, dient als historischer Hintergrund für

die neueste Microprose-Simulation *Task Force 1942*. Ganz neu ist die Wahl des Schauplatzes für die Microprose-Designer nicht — denn schon in *Silent Service 2* tuckerten wir auf Feindfahrt durch pazifische Wellenberge. Der größte Unterschied: In Gegensatz zum U-Boot-Klassiker dümpeln in *Task Force 1942* nur Überwasserschiffe.

Wahlweise führt Ihr Eure Schiffe, entweder unter amerikanischer oder japanischer Flagge, in historisch vorgegebene Einzelmisionen, schip-

Microprose taucht auf: Tuckerten Hobbykapitäne in *Silent Service 2* noch unter der Meeresoberfläche, pflügen in *Task Force 1942* wehrhafte Dickschiffe durch die Wellen.

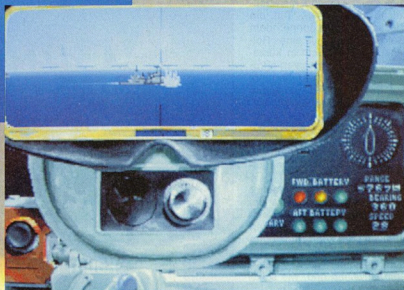




Blickwinkel satt: Das Spielgeschehen kann durchs Fernglas (rechts) oder von außen (links) betrachtet werden.



Ihr steuert einen ganzen Flottenverband



pert durch das ganze Komplettszenario oder bastelt eigene Seeschlachten per Editor zusammen. Dank des Bastelbogens rücken sogar ungewöhnliche Seebegegnungen und historische Kuriositäten in den Bereich des Möglichen. So könnten beispielsweise die Schlachtschiffe "Iowa" (USA) und "Yamato" (Japan) ein paar Salven austauschen. Wer möchte, kann ein einzelnes Schiff ins Gefecht schicken oder einen kompletten Flottenverband aus mehreren Zerstörern, Kreuzern und Schlacht-

schiffen befehlen. Um in der Hitze des Gefechts die Übersicht zu behalten, können gewiefte Kapitäne die verschiedenen Schiffstationen wie z.B. die Brücke, Torpedorampen, Geschütztürme und Maschinenräume jeder Einheit selbst unter die Lupe nehmen oder ihr überläßt dem Computeradmiral die Arbeit.

Im Gegensatz zu einer Flugsimulation sind bei einem Seesprogramm die technischen Anforderungen an die Grafik normalerweise etwas höher. Müs-sen doch Dutzende Schiffe

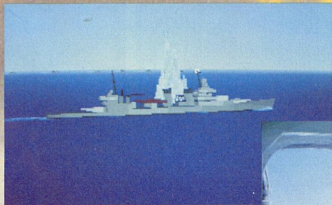
möglichst originalgetreu, inklusive der Aufbauten, Geschütztürme und Schornsteinen, gleichzeitig über realistische Wellenberge tuckern. Grafiker Max Remington und Programmierer John Paquin schnappten sich kurzerhand das bestehende 3-D-System aus *F-117 A* und verfeinerten es in monatelanger Kleinarbeit. Die Mühe scheint sich auszuzahlen — die ersten bewegten Bilder aus *Task Force 1942* sahen höchst beeindruckend aus. Immerhin werden über 40 verschiedene Schiffsklassen mit entsprechender Grafik in das Programm gequetscht. Zudem taucht die komplette Salomonen-Inselgruppe im Spiel auf — von seichten Stränden bis zur Vulkaninsel, soll die Inselgruppe in 3-D und als zoombare Übersichtskarte in *Task Force 1942* Verwendung finden.

Besonderen Wert legten die Microprose-Spezialisten auf Realitätsstreue. Damit im Spiel später alles stimmt, wurden nicht nur Ballistiker und

Schiffsbauingenieure befragt, sondern ein waschechter Admiral rekrutiert, der die "Salomon"-Offensive hautnah miterlebte. Vice Admiral William P. Mack, im zweiten Weltkrieg Bordschütze auf einem Zerstörer und heute Verfasser verschiedener Bücher zu dem Thema, stand der Microprose-Crew hilfreich zur Seite.

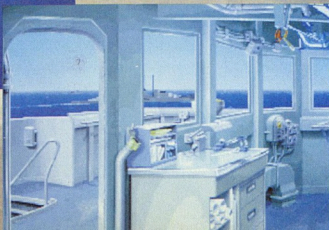
"*Task Force 1942* soll das erste Spiel einer ganzen Serie sein", so Lawrence Schick und Ed Fletcher, beide Chefdesigner bei Microprose und Hauptinitiatoren für *Task Force*. Die beiden weiter: "Als nächstes planen wir eine Flugzeugträger-simulation. Findest Du in *Task Force* hauptsächlich Seegefechte, mixen wir beim nächsten Spiel eine gehörige Portion Flugsimulation mit hinein."

Noch vor Weihnachten werdet ihr in See stechen dürfen — vorausgesetzt Ihr habt einen PC, eine VGA-Karte und rund 130 Mark in der Tasche. Ob andere Computerversionen folgen, stand noch nicht fest. mh



▲ Knapp daneben — diese Granate wühlt nur das Wasser etwas auf

◀ Mit Voldampf ins nächste Gefecht: Im Hintergrund brennt der erste Zerstörer.



Die Kommando-zentrale eines Schiffes — die Brücke

Auf eines können sich Rollenspielfans in aller Welt sicherlich verlassen: Daß es immer genug Oberbösewichte gibt, die heimelige Märchenreiche unterjochen. Tritt ein Fiesling unter donnerndem Getöse beim Finale eines Rollenspiels ab, taucht in kürzester Zeit im nächsten Programm ein frischer Obermott auf. So wundert es wenig, daß ein neues digitales Ekelpaket die Rollenspielbühne betritt, kaum der Leib-und-Magen-Finsterling der *Might & Magic*-Serie, der Magier Shelthem, im dritten Teil *Isle of Terra* endgültig besiegt wurde.

Die *Might & Magic*-Macher kuren in der vierten Episode, die rechtzeitig zum Weihnachtsfest erscheinen soll, den dunklen Lord Xeen zum neuen bösen Buben. Xeen treibt auf dem gleichnamigen Planeten sein Unwesen und, wie sollte es auch anders sein, nur ihr könnt dem Treiben ein Ende bereiten. Technisch und spielerisch wird sich der neueste Teil der *Might & Magic*-Serie deutlich am Vorläufer orientieren. Wie gewohnt, steuert ihr eine Truppe aus sechs selbstgebastelten Helden, sowie zwei Instantsöldnern, durch eine 3-D-Umgebung. Am geschicktesten läßt sich die Crew mit der Maus durch Städte, freie Wildbahn und tiefe Labyrinth führen. Neben einem komfortablen Steuerkreuz werden viele Funktionen durch zahlreiche Icons ausgelöst. Grafisch hat

Might and Magic®

CLOUDS OF XEEN

Kaum ist der Obermott der Rollenspielsaga *Might & Magic* im dritten Teil der Reihe endgültig besiegt worden, kommt vom Hersteller New World Computing schon die nächste Episode *Clouds of Xeen*.

sich im vierten Spiel gegenüber dem Vorgänger kaum etwas geändert. Der einzige "echte" Unterschied zwischen *Cloud of Xeen* und *Isle of Terra*: Verschiedene Filmszenen, die bildschirmfüllend an bestimmten Stellen im Spiel eingeblendet werden.

Schon in den ersten drei *Might & Magic*-Spielen stellte New World Computing fast einen Rekord in puncto spielerischer Zutaten auf. Ohne eine Hundertschaft Zauberformeln, knapp 500 Gegenständen und rund 300 Monsterarten, kommt auch New World Computings neuestes Werk nicht aus. Um in dem Gewimmel der Feindeschar und Itemlisten die Übersicht zu bewahren, wurde dem Programm wieder das bekannte Automapping sowie eine Art elektronisches Notizbuch verpaßt. Dieses hält automatisch alle wichtigen Ereignisse fest. Dies ist besonders wichtig, da neben dem eigentlichen Ziel, Lord Xeen zu erledigen, zahlreiche Minimissionen gelöst werden müssen, für die es einen Extrabatzon Erfahrungspunkte, einen fetten Goldschatz oder einen feinen Gegenstand gibt.

Unsere Bildschirmfotos stammen noch von der englischen Version von *Cloud of Xeen*. Eine komplett von Softgold ins Deutsche übersetzte Fassung erscheint rund einen Monat nach dem englischen Original. Ebenfalls in Arbeit ist ein Hilfsbüchlein. mh



Noch ist Obermiesling Xeen frohen Mutes



Im Dungeon lauern fiese Gesellen



Auf der Oberwelt geht's heiß her

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

häfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannov
10-18.30 Uhr
0511/321796

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorkasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF - ESSEN - KASSEL

Program	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79.95	92.95	
A-Train			90.95
ATAC			97.95
A.T.P. Airline			87.95
Abandoned Plots	78.95		82.95
Acres of the Pacific			89.95
Air Buicks	79.95		82.95
Airport	64.95		
Airbus 300	94.95	94.95	94.95
Airline			72.95
Alcatraz	64.95	64.95	69.95
Amberstar	81.95	81.95	
Amber World	64.95	64.95	72.95
Apolya	72.95		
Asbes of Empire			
B 17 Flying Fortress			104.95
B.A.T.			
Battle of the Cosmic F.	89.95		84.95
Battle Isle	74.95	74.95	79.95
Battle Isle Data	42.95		42.95
Battle of Britain			
Baywatch			
Beetray of Lord Kengacy			
Black Brother Club	64.95	64.95	
Blomp	64.95		
Blue Back	78.95		89.95
Box Quest			
Box Rogers 2			72.95
Bundesliga Man. Port.	69.95		69.95
Car Wars			
Car Driver, Band's Talent			
Car Lewis Child	69.95		75.95
Castles	72.95		78.95
Castle of the Disk	72.95		74.95
Castles of Dr. Brain	88.95		88.95
Castle Legends	74.95		
Civilization II	87.95		104.95
Championship Manager	72.95		
Chorus Assassin			
Crisis 11. Crenlin			104.95
Crisis for a Corps	72.95	72.95	72.95
Conquest of the Trenches	72.95		72.95
Dark of the Moon			
Darkings			104.95
Dynabirds			
Dynabirds	72.95	72.95	
Dark Sun			89.95
Dark Sun			
Das Software	78.95	78.95	89.95
Das Software	64.95	64.95	84.95
O' Demation			79.95
Dungeon Master			79.95
Dylan D.	75.95		
Dynabirds	78.95		89.95
Dynabirds	78.95		
Elvra 3			
Epic	72.95		72.95
Espana	79.95		89.95
Europa			89.95
Europ. Football Champ.	77.95		
Eye of Beaholder II	64.95		
Eye of Beaholder 2	78.95		78.95
Eye of the Storm	72.95		
Exterminator 3.0			
F 117 A Nighthawk			89.95
F-15 Strike Eagle	82.95	82.95	82.95
F-15 Strike Eagle 2			
F-16 Falcon 3.0 D.			134.95

[illegible]

	AMIGA	ATARI	IBM
Paragon Island II det.	89.95	89.95	89.95
On the Road	69.95	69.95	-
Panzer Battles	64.95	a.A.	a.A.
Pacific Islands	72.95	72.95	78.95
Panzer Stars	64.95	64.95	-
Panzer	78.95	78.95	-
Perfect Game	-	-	-
PGA Tour Golf Plus	78.95	82.95	82.95
Piquet Edge	-	-	80.95
Polymorphs & Shadow	-	-	72.95
Prose Quest 3 det.	86.95	86.95	-
Punks of Darkness	72.95	-	74.95
Pushover	67.95	67.95	a.A.
Pyramid	64.95	-	-
Pyramid Master	74.95	74.95	87.95
Pyramid	74.95	74.95	72.95
Pyramid	64.95	64.95	72.95
Pyramid Tycoon	78.95	74.95	84.95
Red Zone	a.A.	a.A.	a.A.
Red X	a.A.	a.A.	a.A.
Reel Robots	67.95	-	78.95
Reel	64.95	-	86.95
RoboCop (Sierra) det.	78.95	-	86.95
RoboCop 3	64.95	-	-
Sanctuary	78.95	-	79.95
Secret Viper v. Cubi	-	-	74.95
Shanghai	64.95	64.95	-
Shanghai 2	72.95	72.95	78.95
Shuttle duels	-	-	114.95
Shuttle Service 2	78.95	78.95	82.95
Shuttle	89.95	-	89.95
Space Crusade	64.95	64.95	-
Space A.X.	72.95	-	78.95
Space Quest 4 det.	89.95	-	86.95
Space Quest 5	67.95	-	86.95
Space Quest 6	89.95	-	89.95
Spirit	a.A.	a.A.	a.A.
Spiritmaster	a.A.	a.A.	a.A.
Star Control 2	a.A.	a.A.	78.95
Star Control	a.A.	a.A.	74.95
Star Wars: Rebel Soccer	69.95	72.95	74.95
Star Empire	78.95	78.95	84.95
Steinberg Hotel M.	59.95	-	64.95
Stormmaster	72.95	72.95	a.A.
Strategic	-	-	74.95
Srinivasa	-	-	a.A.
Strike Fleet	64.95	64.95	-
Striker	72.95	72.95	-
Striker 2	72.95	a.A.	-
Superspinning Carro	64.95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72.95
Task Force	-	-	107.95
The Two Towers	-	-	81.95
Titan of Arts	a.A.	-	89.95
Treasures II	-	-	71.95
Treasure of Sav. Front	-	-	78.95
Troops Baseball	a.A.	-	89.95
Ultimate 6	-	-	89.95
Ultima 7	-	-	89.95
Ultima Under World	-	-	114.95
Uncharted Water det.	-	-	89.95
Uncharted Water	44.95	44.95	-
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Way Beams	78.95	-	86.45
Wing Commander	-	-	78.95
Wing Commander II	-	-	78.95
Wing Commander 3	-	-	89.95
Wing Commander 4	74.95	74.95	82.95

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0

JOYSTICKS:	
Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,99
Competition Pro, Standard transparent	DM 29,99
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM 30,99

JOYSTICKS PC:		
Gravis schwarz	DM	92,90
Gravis transparent	DM	96,90

ZUBEHÖR:	
elektr. Bootstelektor	DM 44,90
Maus-Joystick Umschalter	DM 39,90
Reis-Ware Maus 3	DM 79,90
Color-Maus-Graphic m. Pad	DM 99,90
Synco Express 3	DM 99,90
Amiga Action Replay 3r. A500	DM 199,00
Amiga Action Replay 3r. A2000	DM 219,00
Amiga Maus (Opt)	DM 59,90
Vollspeishe Maus	DM 119,00
Crystal Trackball	DM 114,90
Nulldrom-Kabel	DM 29,90
Sunline Mouse	DM 79,90
Crossfinder	DM 34,90
X-Entry Pad Std. 5.0	DM 79,90
Kickstart-Umschaltplatine	DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM 139,00
Amiga 500 kerp m. Maus incl. 2 MB	DM 799,00
Amiga 500 kerp m. Maus incl. 1 MB	DM 829,00
AMIGA 500	DM 849,00
Amiga Farmonitor 1084 S	DM 579,00
	DM 79,90

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:		
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Typoon	DM	139,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Typoon und Monkey Island 2	DM	174,00

SPICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1,8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2,3 MB Preis: DM 259,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2,0 MB DM 348,- 4,0 MB DM 548,- 8,0 MB DM 928,-
für A 1000 extern 2,0 MB DM 498,-

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN			
3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	144,00	
5,25" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00	
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00	
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00	
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00	

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:	
A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM 1.217,00
A508 106 MB (Quantum LPS 106)	DM 1.519,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:	
A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM 1.139,-
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM 1.439,-

Adress 182 MB Quantum LP-5 182	DM 1.999,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM 196,00
Festplatten Golem SCSI für A500:	
Golem 50 MB	DM 909,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:	
Golem 50 MB	DM 190,00
Golem 100 MB	DM 220,00

Flicker Fixer für A500/2000	DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM 309,00
Sound Galaxy	DM 299,00

Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)	0M	317,3
ohne CMS-Chips (Mono)	0M	298,0
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 engl. mit CMS-Chips (Stereo)	0M	333,0
ohne CMS-Chips (Mono)	0M	313,0

1./2. Okt. '92 große Fete

bei Funny Software
Lübbesweg 10, 70372 Stuttgart

2. 1 jähriges Jubiläum Freiburg

3. Neueröffnung Düsseldorf

Felern Sie mit uns.
In allen Filialen ist der Bär los.

Viele Überraschungen!!

in Städten ab 10

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN Und wie immer: Topperservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

THE LEGACY

Die Programmierer von *Legacy* haben gut lachen

Vor gut zwei Monaten statteten unsere beiden Simulationfans Michael und Volker den englischen Büros der Firma Microprose einen Besuch ab. Hinter verschlossenen Türen zeigten die Programmierer ihre neuesten Projekte. Größter Knüller und bis dato als streng gehütetes Geheimnis bewahrt, war die Entwicklung des Horrorrollenspiels *Haunted House*. Volker und Michael waren von den ersten gezeigten Bildern derart beeindruckt, daß sie unbedingt mehr über das Spiel erfahren wollten. Doch alle neugierigen Fragen wurden mit der Bemerkung, "Das ist alles noch streng geheim", abgeblockt. Mittlerweile sikerten die ersten spärlichen Informationen, gespickt mit ein paar Bildchen, an die Presse. Wir gaben uns damit allerdings nicht zufrieden: Beharrlichkeit zahlt sich bekanntlich aus, und nach dem dreißigsten Telefonanruf gaben die Programmierer endlich auf — "Nun gut! Wir sagen Euch alles!".

Mittlerweile wurde das Projekt klammheimlich umbenannt. *Haunted House* heißt jetzt *Legacy*. Das Grusel-Szenario von *Legacy* erinnert fatal an den Klassiker *Don't go alone*. Hier wie dort spielt ein Spukhaus die Hauptrolle, und Ihr könnt dem Treiben böser Geister ein Ende breiten. Als Chef einer Gruppe Geisterjäger macht Ihr Euch mit Kreuzifix und Weihwasser auf, die Geheimnisse des Hauses zu lüften. Bis auf ein ähnliches Szenario wird *Legacy* allerdings nur noch wenig mit dem Oldie gemeinsam haben. Vor allem technisch liegen zwischen den beiden Spielen Welten. Beängstigte *Don't go alone*

Simulationsprofi
Microprose geht fremd. Neben *Darklands* kommt ein weiteres Rollenspiel aus den Microprose-Labors auf uns zu. *The Legacy* heißt der neue Knaller, der selbst die *Ultima Underworlds* in ihre Schranken weisen könnte.

nach mit Magersound und EGA-Grafiken, schöpfen die Programmierer von *Legacy* aus einem reichhaltigen Fundus technischer Möglichkeiten.

So gibt sich das britische Team nicht mit "simpler" VGA-Grafik zufrieden; es mußte schon etwas Besonderes sein. Alle Monster und Hintergrundgrafiken z.B., werden in einem besonders aufwendigen Zeichenverfahren nicht einfach "gemalt", sondern via 3-D-Programm mühsam konstruiert, nachbearbeitet und zusätzlich mit Raytracing-Effekten versehen. Die Mühe macht sich bezahlt: Die animierten Monstergrüppchen und Edel-Dungeons sahen schon in einer frühen Vorabversion höchst beeindruckend aus. Neben den 3-D-Gängen werkeln die High-Tech-Grafiker an besonderen Dungeon-Räumen. Öffnet Ihr beispielsweise eine Tür, taucht ein Raum auf, der von der Seite zu sehen ist — besondere Begebenheiten sind wiederum animiert. In einem Badezimmer tropft Blut aus dem Wasserhahn, und eine Morddro-

hung erscheint von Geisterhand geschrieben an den gekachelten Wänden. Was Euren horroregelagten Heiden noch passieren kann: Eine Bildergalerie, in dem die Bilder "lebendig" werden und aus dem Rahmen steigen.

Interessant ist ein weiterer grafischer Clou, den die Monstermacher in petto haben. Eine neue Fensterertechnik, die wir aus Anwendungsprogrammen im "Windows"-Stil kennen, sorgt für so manche Überraschung. Die Fenster, in denen die 3-D-Umgebung zu sehen ist, lassen sich stufenlos vergrößern oder verkleinern. Die Grafik verändert sich entsprechend und bleibt absolut flüssig. Dieser Effekt wird vor allem bei einem Spezial-Feature des Spiels Verwendung finden. Die Programmierer planen eine Option, mit der Ihr Eure Party aufteilen könnt. Jeder Charakter bekommt dann ein extra Fenster zugeteilt, das Ihr in der Größe ebenfalls vari-

Im Spukhaus ist der Teufel los: Nur Ihr könnt dem Geheimnis von *Legacy* auf die Spur kommen. Da zittern die Knie: Ein Geist erscheint und das Weihwasser ist alle.





Fenstertechnik in Vollendung: Für alles gibt's ein extra Fenster.



Im Vorzimmer der Hölle: Die Stufen führen geradewegs in das Gruselmach.



Das Klo des Grauens: Wer hier auf die Toilette muß, hat nichts zu lachen.



Die Monstergrafiken werden in einem besonders aufwendigen Verfahren erstellt: Hier ein paar hübsche Kostproben aus Microprose's Schreckenskabinett — ein Geist, ein Zombie und ein Fabeltier.

Horror-Hommage

Optisch liegen Welten zwischen diesen beiden Spielen, inhaltlich ähnelt der Klassiker dem Neuling wie ein Ei dem anderen: Das Gruselszenario aus *Don't go alone* gibt's auch bei *Legacy*. Ein schummeriges Spukhaus, miese Geister und ein Grüppchen unerschrockener Helden, die dem finsternen Treiben ein Ende machen wollen. *Don't go alone* zeigte, daß Rollenspiele auch ohne Fantasy-Szenario Spaß machen können. Bis heute sucht der Horrorfreund jedoch vergeblich nach Rollenspielen, die in einer Gruselwelt spielen. Dies sollte sich im Laufe des Jahres dramatisch ändern. Einige Softwarehersteller versuchen die ausgetretenen Märchenpfade zu verlassen. So arbeitet z.B.SSI zur Zeit an einer Umsetzung der AD&D Horror-Welt *Ravenloft*, in der Vampire, Werwölfe und Gespenster zum Alltag gehören — wir sind gespannt. Die ersten Kommentare der Programmierer: Technisch wird *Ravenloft* sich an *Ultima Underworld* orientieren, aber erst Mitte 1993 gibt's was von *Ravenloft* zu sehen.

ieren dürft. In weiteren Fenstern gibt's Informationen über den aktuellen Charakterstatus, eine automatisch mitgezeichnete Karte der erforschten Gänge oder eine Auflistung der Gegenstände.

Spielerrisch birgt *Legacy* auf den ersten Blick wenig Aufregendes — Microprose geht hier auf Nummer sicher und läßt sich auf keine Experimente ein. Geboten werden soll ein "Normal"-Rollenspiel im High-Tech-Look. Per Maus klickt Ihr Eure Helden durch die 3-D-Gänge, löst das eine oder andere Puzzle und vertrimmt bergeweise Pixelmonster.

Ein passender Grusel-soundtrack mit dazugehörigen Digieffekten (eine Soundblasterkarte vorausgesetzt) soll die Gruselatmosphäre weiter steigern. Wann *Legacy* erscheint, steht noch in den Sternen — geplant ist es zum Weihnachtstfest. Allerdings wird's wohl nur eine MS-DOS-Version geben. Die Fülle der Grafikdaten schreit geradezu nach einem schnellen PC (ab 386er aufwärts) und einer großen Festplatte. Bei Microprose im Gespräch ist derzeit nur noch eine CD-ROM-Version. mh

MANAGER DES GRAUENS



Joystickbewegungen: Nichts hält uns auf.

Paranoiker wußten es schon immer, jetzt haben wir es schriftlich: Die ganze Geschichte ist eine einzige Verschwörung von dunklen Kräften. Zu verdanken haben wir diese Erkenntnis dem Physiker Conrad B. Hart. Bei Routineuntersuchungen in seinem Institut stellt er fest, daß führende Mitglieder der Gesellschaft eine so hohe molekulare Zelldichte haben, daß sie unmöglich menschlichen Ursprungs sein können. Keine Frage, die Außerirdischen sind unter uns, haben Politik und Wirtschaft unterwandert und arbeiten an unserem Untergang. Leider bleiben die aufklärerischen Bemühungen vom wackeren Conrad nicht unentdeckt. Die Aliens saugen seine Erinnerung ab, stecken ihn in ein Hochsicherheits-Sanatorium auf ihrem Heimatplaneten und lachen sich tot.

Nach einem aufwendigen Intro, in dem all das und noch viel mehr erzählt wird, beginnt Conrad's Flucht und unser *Flashback*-Abenteuer. Wie im Vorgänger *Another World* steuern wir den fixen Physiker mit dem Joystick durch fünf riesengroße Levels, die von der Seite gezeigt werden und mit auf-

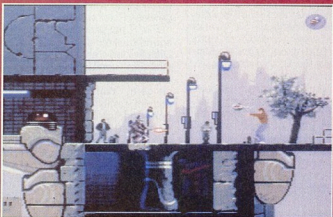
Wo *Another World* endet, beginnt *Flashback*. Die französischen Grafikzauberer von Delphine laden ins Edelabenteuer einer ungewissen Zukunft.



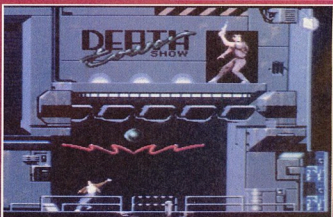
Der Sprung über den Abgrund: Carl Lewis ist nichts dagegen (Amiga).

wendigen Grafiken vollgepackt sind. Unser Held kann laufen, rennen, springen, klettern, sich abrollen oder in Deckung gehen. Er nimmt Gegenstände auf, verstaut sie im Inventory oder wirft damit nach Feinden. Gemeinerweise sind die meisten dieser technischen Gimmicks anfangs noch unbekannt — ihren Verwendungszweck bekommt man erst durch leidvolle Versuche am eigenen Leib heraus. Zusätzlich findet ihr auf dem Alien-Planeten ausländische Währung, die in *Space-Aldis* gegen bessere Wummen und andere Hardware eingetauscht wird. Angreifende Feinde werden mit dem Laser beseitigt, die zahlreichen Hindernisse mit den richtigen Joystick-Kommandos überwunden. Erfolgreiche Fluchtversuche dürfen auf der Diskette gespeichert werden.

Kann Conrad alle Gefahren des Planeten heil überstehen? Wird er sein verschwundenes Gedächtnis wiederfinden? Können wir die Invasion der Außerirdischen noch aufhalten? Das alles, und noch viel mehr erfahren wir in *Flashback*, demnächst auf Eurem Amiga oder PC. **vw**



Im Dschungel der Großstadt überlebt der schnelle Schütze



Kanonenfutter für die Fernsehshow: Kandidat gesucht

WING COMMANDER. JETZT ENDLICH
AUCH FÜR DEN AMIGA!



Navigieren Sie durch Asteroidenschwärme!



Kämpfen Sie gegen außerirdische Fliegeraspe!
Sind Sie der Aufgabe gewachsen?



Die Abbildungen zeigen PC-Bildschirme; auf dem Amiga kann die Darstellung etwas variieren.

Können Sie den Kilrathi Einhalt gebieten?

- Die packenden 3D-Actionsszenen werden Sie als Pilot bis an die Grenzen Ihrer Belastbarkeit fordern!
- Stimmungsvolle Zwischensequenzen in toller Grafik, die Sie auf Ihre einzelnen Missionen vorbereiten, sorgen für echte Kino-Atmosphäre!
- Start- und Dock-Szenen wie man sie bislang nur im Film bewundern konnte!
- Umwerfender Stereo-Sound sorgt auch akustisch für Realitätsnähe!

WING COMMANDER

DER 3D-WELTRAUM-SIMULATOR



AMIGA-VERSION
KOMPLETT IN DEUTSCH!



Für nähere Informationen wenden Sie sich bitte an:
Mindscape International, Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, Sussex RH15 9PQ. Tel: (44) 444 246333



Die Ähnlichkeit zur Konkurrenz ist nicht zu übersehen: *Rex Nebular* (rechts) orientiert sich an der erfolgreichen *Space-Quest*-Reihe (links).



Bytes'n'Babes

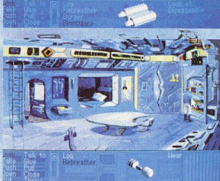
Sierras Weltallhero Roger Wilco bekommt ernsthafte Konkurrenz: *Rex Nebular* wird von Microprose ins Rennen geschickt und macht dem Kollegen den Rang als Space-Chauvi streitig.

Mag sich der *Space-Quest*-Held Roger Wilco momentan noch sicher in seinem gemütlichen Raumschiff aalen; Bald könnte es aus und vorbei sein mit dem lustigen und ruhigen Raumfahrerleben. Denn aus der heimischen Milchstraße ist jetzt ein Konkurrent mit Lichtgeschwindigkeit hinter dem *Sf-Adventure*-Thron Rogers her. *Rex Nebular* heißt der wackere Bursche, der dem berühmten Kollegen den Rang ablaufen will.

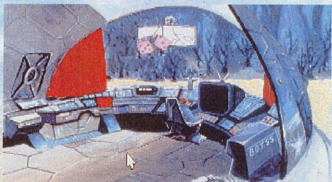
In das Rennen um den Titel "Bester Space-Chauvi" wird *Rex Nebular* nicht etwa von einer renommierten Adventure-Firma geschickt, sondern von einem Softwarehaus, das bislang mit Abenteuerprogrammen nicht viel im Sinn hatte: Microprose. Trotz des, für die Simulationsprofis untypischen Backgrounds, machte die erste Vorabversion von *Rex Nebular* einen vielversprechenden Eindruck — Roger Wilco muß sich ernsthaft in acht nehmen.

Die Story um das erste *Rex-Nebular*-Adventure (eine Serie ist geplant) vermischt einen Eisen-

Stilvoll: *Rex'* heimeliges Raumschiff — komplett mit Rückspiegel und Kamin



...und sinkt auf den Meeresgrund.



harten Science-fiction-Krimi à la "Terminator" mit krachender Erotik im Stil des RTL-Abendprogramms und einer gehörigen Portion Monty-Python-Slapstick. In *Rex Nebular* und der *Cosmic Gender Bender* (auf deutsch etwa "Rex Nebular und die kosmischen Geschlechtsumwandler") übernimmt der gestreifte Space-Detektiv Rex die Aufgabe, eine

kostbare Vase wiederzubeschaffen.

Auf dem Weg zu einem möglichen Fundort der Vase bekommt Rex jede Menge Astro-ärger. Eine miesgelaunte Gruppe von Weltraumleuten flitzt mit einem schwerbewaffneten Raumschiff durchs Weltall. Die Damen sind immer auf der Suche nach Raumern, die von Männern besetzt sind —

Gerettet: Rex stürzt auf einen Planeten...

nicht etwa, um konstruktive Gespräche zwischen den Geschlechtern zu führen, sondern um die angeblichen Chauvis zu kosmischen Staub zu zerstrahlen. Rex' Raumschiff wird über einem unbekannten Planeten von den furiosen Feministinnen nach kurzer Jagd erwischt und in kleine Stücke gesprengt. Nur mit letzter Not und einer Rettungskapsel kann unser Held auf dem Planeten notwassern. Was Rex nicht weiß: Diese Welt wird ausschließlich von weiblichen Aliens bewohnt. So ganz friedlich sind die forschenden Alien-Mädels dummerweise nicht: Männer werden mit Vorliebe in eine Geschlechtsumwandlungsmaschine gesteckt.

Technisch orientiert sich *Rex Nebular* an den Erfolgsspielen der Konkurrenten Lucas Arts und Sierra. Hier wie dort dient die Maus als bitter benötigtes Steuerinstrument. Per Klick wandert Rex durch die teilweise digitalisierte Grafikumgebung. Via Druck auf den Mausknopf werden Gegenstände untersucht, mitgenommen, weggeworfen oder abgegeben. Wie bei den Kollegen werden dabei konsequent beide Mausknöpfe genutzt. Mit dem linken Knopf betrachtet Ihr erst einen Gegenstand oder eine Person, mit rechts wird das gewünschte Objekt manipuliert.

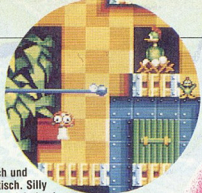
Ehe *Rex Nebular* den Emmas des Weltalls gegenüber treten darf, wird es noch ein Weilchen dauern. Kurz vor Weihnachten soll eine PC-Version erscheinen. Ob es je eine Amiga-Fassung geben wird, steht zu diesem Zeitpunkt noch in den Sternen. mh

DEN KÖNNEN SIE GERN HABEN!



**DER NEUE SEGA-VIDEOSPIELE-KATALOG. EINFACH ANFORDERN,
PER TELEFON 05241 / 18 28, FAX 05241 / 130 43 ODER MIT POSTKARTE
BEI: KORONA-SOFT, CARL-BERTELSMANN-STR. 53, 4830 GÜTERSLOH.**

Weich und elastisch. Silly knetet sich durch. (Amiga)



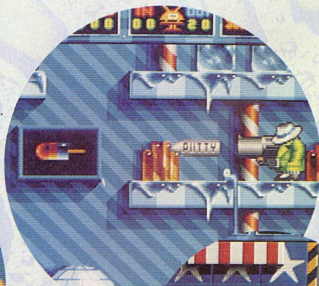
Vor gut zwanzig Jahren erfand der amerikanische Spielereieme Mattel das Ei des Columbus: *Silly Putty* war der Knetgummi des Raumzeitalters. Der Spaceblob wurde in einem rosa Plastikset verkauft, ließ sich zu Figuren formen, sprang wie ein Superball durch die Gegend und veränderte die Farbe. Im neuen Plattformspiel des englischen Softwarehauses System 3 kommt dieser einmalige und leider unterschätzte Werkstoff endlich zu seinen verdienten Ehren.

Kaum haben wir *Silly Putty* geladen, erreicht uns ein herzergreifender Hilferuf vom Planeten "Silly Moon". Ein kosmischer Erzbösewicht hat die Bevölkerung als Geiseln genommen und will die Gummis als Bubblegum-Ersatz an die Erde verkaufen. Natürlich konnte einer der Hüper entkommen und wird unter unserer Hilfe an der Rettung seiner weitläufigen Verwandtschaft arbeiten.

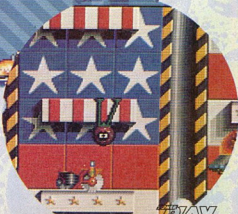
Während konventionellere Pixelhelden der Wirkung von Laserwumme und Smartbomben vertrauen, setzt unser *Silly Putty* ganz auf seine geistigen Fähigkeiten. Mit der nötigen Willensstärke und leichter Joystick-Unterstützung kann unser Schutzbefehlener jede beliebige Form annehmen und so halbwegs elegant durch die 50 Hindernissetzen



Cool: Wir hüpfen durch die Eiswelt.



Stars & Stripes: Jeder Level steht unter einem anderen Thema.



Auch die niedrigsten Feinde wollen uns an den Gummikragen.



DER BLOB

Plaste & Elaste: Der Plattformheld von System 3 ist eine aufgebläsene Kaugummikugel mit erstaunlichen Fähigkeiten.

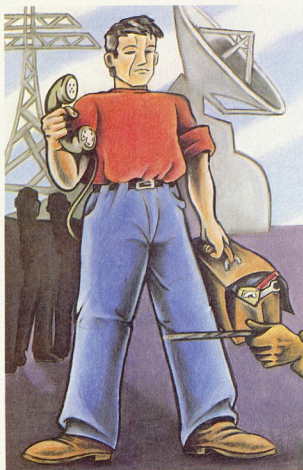
gleiten, hüpfen und kleben. Richtig interessant ist eine andere Fähigkeit der Gummikugel: Mit dem nötigen Geschick werden die zahlreichen Feinde einfach geschluckt und verdaut. Für kurze Zeit kann Silly dann die Form eines Feindes annehmen und so besonders schwierige Stellen in den Levels überwinden. Droht z.B. ein tiefer Abgrund, dann warten wir einfach, bis ein fliegender Bösewicht vorbeikommt und verwandeln uns in einen Gummihubschrauber. Solche Metamorphosen kosten natürlich Energie, die wir in Form von Obst und Gemüse einsammeln müssen.

Als wäre das nicht schon alles schwer genug für einen kleinen außerirdischen Kaugummi, müssen wir auch noch niedliche Spielzeugroboter unter Zeitdruck einsammeln und vor den Feinden verstecken.

Silly Putty machte bei ersten Spielversuchen einen erstaunlich kompetenten und durchdrachten Eindruck, der deutlich über ein gewöhnliches Geschicklichkeitsspiel hinausgeht. Amiga-, ST- und MS-DOS-Versionen werden im Herbst erscheinen. Geschicklichkeitsprofis, die witzige Knebeleinslagen mögen, dürfen schon mal mit dem Probehüpfen beginnen. **vw**

DAS TELEKOMMANDO!

Sie wollten die Verbindung unterbrechen.
Doch ein Mann kam Ihnen zuvor.



Sonntag, 1. 4. 1999.

S. T. Ö. R., die skrupellose Organisation der Kommunikationsgegner, versucht, die kleine Stadt Sabbelheim von der Außenwelt abzuschneiden. Übertragungen werden sabotiert, Fernmeldeämter blockiert. Doch da naht KURT, das Ein-Mann-Telekommando. Wird es ihm gelingen, mit seinem ganzen Wissen und Können das Kommunikationssystem zu retten? Du kannst in seine Rolle schlüpfen! Denn Telekom verlost 20.000 Computerspiele.



3 Jahre hatte er gelernt. Jetzt kam die Stunde, sein Wissen einzusetzen.

COUPON

Ein dramatisches Computerspiel
um Technik, Wissen und Karriere.



ngen Sie zurück mit ATAC!
strategische Flugsimulation
von MicroProse

MICRO PRO
SIMULATION • SOFTWARE
Die absolute Unterhaltungss



...geleitet von Commodore Amiga
Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 06

SUBTRADE

8-Bit-Besitzer erinnern sich an das Kultspiel M.U.L.E. — Century Software wagt sich mutig an eine neue 16-Bit-Konvertierung für den Amiga.

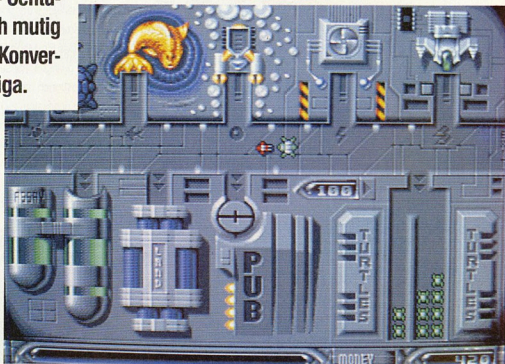
Eine gute Dekade ist es nun her, seit Atari 800-XL- und C-64-Besitzer vom M.U.L.E.-Virus befallen waren. M.U.L.E. gilt als der Urvater aller Multi-Player-Strategie-Spiele und ist heute noch bei nostalgischen Kultspiel-Treffs zu finden. Was lag also näher, dieses erfolgreiche Spiel 16-Bitern zugänglich zu machen. Das versuchte vor zwei Jahren bereits ein Ent-



wicklerteam unter der Leitung von Julian Eggebrecht. Leider scheiterte die löbliche Unternehmung zuerst daran, daß einem Programmierer die Lust verging und danach an dem Publisher (Electronic Arts). So bastelt derzeit das junge Softwarehaus Century an einer aufgemotzten Super-Deluxe-Version.

Was ist eigentlich M.U.L.E.?

Die Spielidee von Planet Irata wird von M.U.L.E. (Multi-User Land Exploitation) lernen kolonisiert (bei der Spieleranzahl ersetzt) der restliche Computer. Jeder Spieler steuert ganz privaten Charakteren sogenannten Plots. Jeder bestimmte Produktionsmaschinene für verschiedene Nahrungsmit-



Ein Blick in die Unterwasserstadt: Schildkröten (statt Mulis) können jetzt auch angebaut werden.

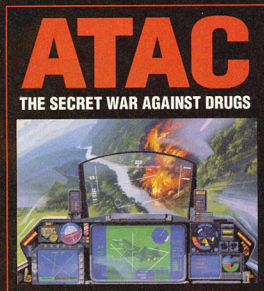
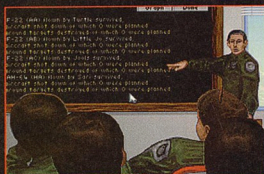


Stars & Stripes:
Jeder Level steht
unter einem
anderen Thema

Auch die niedrigen Feinde wollen an den Gummik

oder Mineralien. Je günstiger der Standort, desto produktiver arbeitet die Maschinerie — Nahrungsmittel beispielsweise werden am besten in Flußnähe angebaut, das Schürfen von Mineralien funktioniert gut in Bergplots. Die Erde ist Euer Land bebaubar, wenn Ihr berechnende Produktionsmaschinerie dorthin schafft. Wenn die Tragesel (Mules) die M.U.L.E.s in die Mules müssen in der Stadt Iratas gekauft und mit einer Produktionsmaschine ausgerüstet werden. Innerhalb eines knappen Zeitlimits müßt Ihr nun das Muli zum Plot schleifen. Haben

ATAC



Schlagen Sie zurück mit ATAC!

Eine strategische Flugsimulation
von MicroProse

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse



Man schreibt das Jahr 2003. Ein Problem, das die Menschheit schon im letzten Jahrhundert heimgesucht hat, wirft bereits einen dunklen Schatten auf die Zukunft. Drogen!

Es ist an der Zeit, etwas dagegen zu tun. Deshalb wird eine geheime Elitetruppe aufgestellt, deren verschlossene Akten mit den Buchstaben ATAC gekennzeichnet sind: Das Advanced Tactical Air Command.



Ihnen stehen acht Piloten, acht F-22-Jäger und acht Apache-Kampfhubschrauber zur Verfügung, die auf einem geheimen Flugplatz in Kolumbien stationiert sind. Sie müssen nun eine Strategie entwickeln und durchsetzen, mit der die vier unermesslich reichen und mächtigen Drogenbarone in die Knie gezwungen werden können.



Bauen Sie ein Geheimdienetzwerk auf, studieren Sie die Aufklärungsberichte, und schicken Sie dann Ihre Piloten los, um Kokainfabriken, Plantagen oder Drogen, die auf dem Land-, See- oder Luftweg transportiert werden, zu vernichten. Machen Sie sich aber auf erbitterte Gegenwehr gefaßt! Die Drogenbarone werden technisch hochentwickelte Flugzeuge und Raketen gegen Ihre Truppe einsetzen.



ATAC ist die erste in einer Reihe neuartiger strategischer Flugsimulationen von MicroProse. Um darin Erfolg zu haben, reicht es nicht aus, ein guter Pilot zu sein. Sie müssen außerdem eine gute Strategie ausarbeiten. In dieser Simulation zählen also vor allem Ihre Entscheidungen!

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

ATAC. Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd: Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326

SUBTRADE

alle Spieler ihre Ländereien mit Mules bestückt, kommt der Handelspart. In Auktionen verscherbelt oder kauft Ihr Nahrung, Energie oder Erze. Unbedingt zu beachten: Um Eure Plots zu unterhalten, benötigt Ihr ein Minimum an Nahrungsmitteln und Energie. Gewonnen hat der Spieler am Ende einer bestimmten Rundenzahl, der das meiste Geld (Bares, Waren & Grundstücke werden zusammengerechnet) besitzt.



Erschwert wird das mehr oder weniger friedliche Multi-Seedlerdasein durch Naturkatastrophen, Multi-Ausreißer und Weltallpiraten.



Century Software

Century Software wurde Ende 1990 von Jörg Schwiezer und Felix Unger gegründet. Die Angebots-Palette soll möglichst breit sein: Von der Softwareberatung für Firmen und Privatpersonen, bis hin zur computergesteuerten Multimedia-show. In Hannover will das Team sogar einen Shop für Video- und Computerspiele eröffnen. Der Laden würde weniger zum Zwecke des Profits, als vielmehr zur Kommunikation zwischen Anwendern und Spielern entstehen.

Das Spiel Cyberzerk (testen wir in dieser Ausgabe) wird der erste Schritt in die Spielebranche. Am meisten verspricht sich das Team aber von Subtrade, der längst erwarteten M.U.L.E.-Umsetzung für den Amiga. Century nahm sich des Projekts an und kam zum Schluß, sich einen besonderen Vertriebsweg auszusuchen. Das Softwarehaus kooperiert neuerdings mit dem bekannten Computerzubehöranbieter Boeder, der hiermit den Startschuß für die erste Vollpreissoftware gibt.



Boeder

Boeder, der führende europäische Anbieter von Computerzubehör und Disketten legt als solcher natürlich großen Wert auf den Softwarebereich. Dabei wandte er sich erst vor zwei Jahren dem Computermarkt zu, zunächst mit Public Domain und Shareware. Aufgrund der positiven Resonanz entschloß man sich, eigene Software für private, professionelle und edukative Zwecke zu etablieren. Seit knapp zwei Jahren betreut Ralph Lämmche, selbst begeisterter Spiele-Freak, die Division "Boeder-Games". Resultat bislang: über 60 Spiele (darunter Hostages und Kult) im Budget-Bereich. Ab September gibt es bei Boeder weitere Spiele: Cyberzerk, Super Desaster-Zone, ein Jump 'n' Shoot à la Turrican und natürlich Subtrade.

Was gibt's Neues?

Ursprünglich spielte M.U.L.E. auf der Oberfläche des Planeten Irata. Century versetzen Ihr Softwarekind, das den Namen Subtrade tragen soll, auf den



Super Desaster Zone erscheint ebenfalls in diesem Jahr

Meeresboden. Statt Mulis sorgen Schildkröten für den wirtschaftlichen Nah- und Fernverkehr. Außerdem müssen die Tiere nicht unbedingt in der zentralen Stadt gekauft werden. Man kann die Schildkröten sogar züchten (ebenfalls mit einer Produktionsanlage machbar) oder von anderen Spielern einkaufen. Natürlich kommen, dem feuchten Szenario entsprechend ein halbes Dutzend neuer Störenfriede ins Spiel: Elektro-Aale, alte Seeminen, Tintenfische und anderes Unterseegetier terrori-

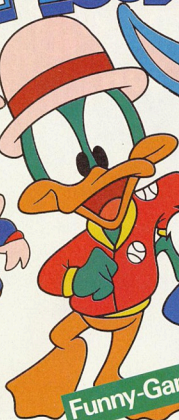
siert die Kolonie. Neben der neuen überarbeiteten Grafik und einem flotteren Sound ändert sich sonst nichts am alten Spielkonzept. Trotzdem sind alle Änderungen und Neuerungen ein gewagtes Unterfangen. Das alte M.U.L.E. hat sich über Jahre hinweg etabliert und durchgesetzt. Kann oder soll man das noch etwas besser und größer machen? Oder ist die Spielidee vielleicht zu alt, um sich erneut zu etablieren. Ende dieses Jahres werden wir schlauer sein — dann nämlich erscheint Subtrades. ri



Subtrade spielt auf dem Planeten Irata. Lest das doch mal rückwärts.

NEU. Für Euren **GAME BOY**. NEU. Für Euer **(Nintendo) Entertainment System**.

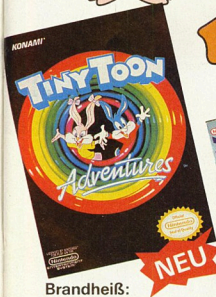
TINY TOON



Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber **Kostenlos**. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI Video-Spiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Franken: Rückumschlag, teiligen Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhalte Du 5 Aufkleber **gratis**, solange der Vorrat reicht. Außerdem: Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
POP 10-92

Funny-Game mit TV-Stars



NEU

Im **GAME BOY** ist der Hase los

Brandheiß:
VollgeTOONT ins NES

Im Land der Toons jagt ein Gag den anderen, wenn Buster Bunny seine Freundin Babs rettet. Sie wurde vom bösen Montana Max gekidnappt. Für Buster heißt das: Ran an die Karotten – hinterhältige Fledermäuse... und Max besiegen.

Buster Bunny™, Plucky Duck™ und Hamton™. Das sind die kleinen, frechen und sympathischen Stars dieses Superstarken VideoSpieleSpaß. Ständig erleben sie Neues. Verrückte Comic-Abenteuer. Es geht durch finstere Wälder und hektische Städte. Cleverness und Reaktionsvermögen sind gefragt.

- Für 1 Spieler
- 4 Level
- System: GAME BOY

- Für 1 Spieler
- 6 Level
- System: NES

TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992

Weitere KONAMI Videospiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD Spiel

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

PALCOM
SOFTWARE



KONAMI

Superstarker VideospieleSpaß



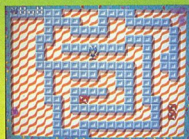
Konami's "Game Boy"™ the Nintendo Product Series and other names registered as "TM" are trademarks of Nintendo.

FAP 8/20/92 P1

OHREN SCHMAUS

to be on top

Chris Hülsbeck Vol. 2



Wo ist der Weg zum richtigen Ausgang?

Chris Hülsbeck is back! Der Meister der wohltemperierten Sinuswelle meldet sich mit seiner dritten CD "To be on Top" bei seinen Fans zurück

Es gibt wohl kaum einen Computerspieler in Deutschland, der nicht schon den einen oder anderen Hülsbeck-Titel im Ohr hatte. Damit auch in Zukunft der Nachschub an fetzigen Stücken nicht ausgeht, erscheint in diesen Tagen seine dritte CD mit dem Titel "To be on Top". Neben dem Titeltrack findet ihr unter anderem das Intro von *Psygnosis* "Carl Lewis Challenge", die Titelmusik zu *Blue Bytes* "Battle Isle" und Themen aus *Kaiko's* Tüftelspiel "Gem'X". Aufgenommen wurden die 14 Titel im A.U.D.O.S. Studio, das zu diesem Zweck technisch noch einmal kräftig aufgerüstet wurde. Diverse Synthesizer, Sampler und Effektgeräte kamen ebenso zum Einsatz, wie akustische Instrumente und einige Sangeskünstler. Ihr könnt Euch das gute Stück und ihre beiden



Süß: Eine japanische Elfe mit ihrem wertvollen Schatz. (Amiga)

CD-Vorgänger übrigens auf der Amiga Messe in Köln sichern. Am Kaiko-Stand (Halle 1, Gang A) wird hoffentlich ein ausreichend großer Vorrat bereitliegen. Wer nicht mehr so lange warten kann, richtet seine Bestellungen an:

A.U.D.I.O.S. Entertainment
Südliche Ringstr. 214
6070 Langen

Möglichst gegen Vorkasse von DM 30,- inkl. Versandkosten oder per Nachnahme (etwas teurer).

Super Gem'Z

Daß auch die anderen Mitglieder des Kaiko-Teams nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen, zeigt ein neues Tüftel- und Geschicklichkeitsspiel. Denker, die sich bereits an *Gem'X* die Zähne ausgebeißt haben, werden auf alte Bekannte treffen, denn wieder kommen die bunten Glitzersteinchen aus dem Vorgänger zum Einsatz. Im aktuellen Fall müssen wir mit den Diamanten keine vorgegebenen Muster nachbauen, sondern die Klunker à la *Sokoban* auf dem Bildschirm sortieren. Immer wenn drei Steine einer Sorte aufeinander treffen, gibt's eine kleine Explosion und weg ist der Reichtum. Habt ihr den ganzen Bildschirm abgeräumt, wird ein neuer Level geladen. Um die Plackerei zu erschweren, wuseln in den verwinkelten Etagen kleine Monster umher, die unseren Spielfiguren an's Leben wollen. Wer also nicht aufpaßt, muß wieder von vorne beginnen. Der Clou bei der Sache: Durch einen Vierpieleradapter dürfen vier Pixelhelden gleichzeitig losziehen und den Kumpels die Klunker abjagen. Damit nicht genug, kann man im richtigen Moment eine Bombe legen und sich den Weg wahlweise freisprengen.

Die Amiga-Version von *Super Gem'Z*, die übrigens bei Software 2000 erscheint, dürfte noch in diesem Jahr fertig werden. **vw**



SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

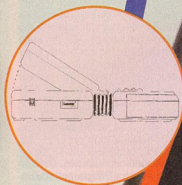
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM! *



Das komplette Video-
Spielsystem zum
Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

*unverbindliche Preisempfehlung

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



**HARTUNG
SPIELE-BERLIN**



Mega Drive • Master System • GameGear
Game Boy • S. Nintendo • NeoGeo

VIDEO-SPIEL-ECKE

DER KONSOLEN-SPEZIALIST IN WIEN

Telefon 0222/330-46-70

A-1200 Wien • Allerheiligenplatz 18
von 10-12 und 14-18 Uhr, Samstag geschlossen.

Flying Carpet Software

Ihr Softwareversand in Österreich

Aktuelles für PC und Amiga immer lagernd.
Direkte Bestellung möglich! (System angeben)

Gratiskatalog anfordern!

Postfach 38 • 1204 Wien • FAX (1) 330 77 23

Binnen 24 Stunden geht die Post ab!

Stationen : DM Computer
: Wundtstraße 58-60
wo Sie : 1000 Berlin 19
: DM Computer
uns auch : Lahnstraße 94
: 1000 Berlin 44
erreichen : Ihlow Computer
: Bizetstraße 74
können. : O-11200 Berlin



TEL. 0 30 / 3 21 82 72
TEL. 0 30 / 6 85 56 93

Wir führen die neueste Soft- und Hardware zu vernünftigen Preisen. Rufen Sie uns an oder kommen Sie bei uns vorbei, wenn Sie Soft- oder Hardware für AMIGA und PC suchen.

NEU

Zahlen Sie mit Ihrem guten Namen,
zahlen Sie mit VISA-, MASTER-
oder EURO-CARD.



PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

Amiga

1869	72,50 DM
Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator (kpl. dt.)	109,00 DM
Amos Compiler	51,00 DM
B.A.T. I	43,50 DM
Battle Isle Data Disk I	61,00 DM
Black Crypt	72,50 DM
Bundesliga Manager prof.	76,50 DM
Birds of Prey	64,50 DM
Casles	75,50 DM
Civilisation	60,50 DM
Cruise for the Corps	76,50 DM
Dark Queen of Kryen	72,50 DM
Das schwarze Auge	69,00 DM
Der Patzinger (kpl. dt.)	71,50 DM
Dyna Blaster	69,00 DM
Evoil	72,50 DM
Evoil II	69,00 DM
Exodus 3010	79,50 DM
Eye of the Beholder II	78,50 DM
Grand Prix	79,50 DM
Golf (Microprose)	76,50 DM
Harpoon 121	43,50 DM
Harpoon Editor	60,50 DM
James Pond	86,50 DM
Kathedrale	84,50 DM
Larry V	43,50 DM
Lemmings 2	43,50 DM
Lemmings Data Disk	79,50 DM
Links	58,00 DM
Lothar Turbo Challenge II	85,00 DM
Monkey Island II (kpl. dt.)	72,00 DM
Mod TV	69,00 DM
Pacific Island	79,50 DM
Perfect General	69,00 DM
Populous 2	109,00 DM
Space Shuttle	95,50 DM
Sim-Air	38,00 DM
Sims	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Ultima VI	72,50 DM
Wallpaper 1 MB	72,00 DM

MS-DOS

1869	86,50 DM
Age of Pacific	79,50 DM
Airbus A320	99,00 DM
B.A.T. I	43,50 DM
Battle Isle	61,00 DM
Battle Isle Data Disk I	61,00 DM
Birds of Prey	64,50 DM
Bundesliga Manager prof.	76,50 DM
B 17	96,50 DM
Civilisation (dt.)	92,50 DM
Darklands	99,50 DM
Das schwarze Auge	86,50 DM
Der Patzinger (kpl. dt.)	86,50 DM
Dune	79,50 DM
Epic	76,50 DM
Eye of the Beholder II (kpl. dt.)	89,50 DM
Evoil	83,00 DM
Falcon 3.0 (kpl. dt.)	99,00 DM
Heart of China	86,50 DM
Harpoon 121	43,50 DM
Harpoon Editor	60,50 DM
Indiana Jones IV (kpl. dt.)	95,00 DM
Lemmings 2 more!	43,50 DM
Lemmings Data Disk	38,00 DM
Links Pro	69,00 DM
Lord of Rings II	76,50 DM
Mad TV	86,50 DM
Mega Lomonia	76,50 DM
Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)	99,00 DM
PGA Plus	37,50 DM
PGA Course	76,50 DM
Powermancer	76,50 DM
Pacific Island	76,50 DM
Perfect General	86,50 DM
Rex Netball	92,00 DM
Star Trek V	99,00 DM
Sharktop Holmes (kpl. dt.)	99,00 DM
Sigma Command	99,00 DM
Sigma Shuttle	99,00 DM
Twilight 2000	86,50 DM
Ultima VI (kpl. dt.)	99,00 DM
Ultima Trilogy (IV, V, VI)	86,50 DM
Winter Challenge	72,50 DM
Wing Comm. II (kpl. dt.)	94,50 DM

ATARI ST

Airbus A320	99,00 DM
Bundesliga Manager prof.	76,50 DM
Casles	71,50 DM
Cruise for the Corps	99,00 DM
Evoil	72,50 DM
Eye of the Beholder II	78,50 DM
Falcon 3.0	99,00 DM
Grand Prix	79,50 DM
Knight of the Sky	72,50 DM
Pacific Island	76,50 DM
Populous II	38,00 DM
Powermancer Data Disk	72,00 DM
Turtles II	69,00 DM
Wallpaper	69,00 DM

Bitte fordern Sie unsere
KOSTENLOSE PREISLISTE an!
(Bitte Computertyp angeben!!!)
Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Verk. DM 6,-; Fremdw. DM 7,-; Ausland Verk. DM 75,-
Versandkosten möglich.

Telef. oder schriftl. Bestellung bei

PEROKA SOFT

Petro Schurig
Postfach 100527, 4019 Monheim

Telefon: 02173/51351
02173/56906

Endlich: Elite 2

Schon beim Namen *Elite* zittert das Spieluniversum. *Elite* ist nicht einfach ein Computerspiel, *Elite* ist ein Phänomen. Der Programmierer und Erfinder der Sci-Fi-Mischung aus 3-D-Weltallaction, Handeldspiel und spröder Taktik, David Braben, hätte sich nicht träumen lassen, als vor acht Jahren die erste *Elite*-Version erschien (damals für den BBC-Micro), daß sein Programm einmal als eines der erfolgreichsten Kultspiele aller Zeiten in die Softwaregeschichte eingehen sollte. Mittlerweile gibt's *Elite* für so ziemlich jeden populären Computer – die neueste Version ist *Elite* für das NES (einen Test findet Ihr in der nächsten VIDEO GAMES).

Nun sind acht Jahre eine verdammt lange Zeit in der Spielebranche. Neben *Elite* erschienen von David Braben und seinem Programmierkumpen Ian Bell in diesem Zeitraum nur noch zwei neue Spiele (*Zarch/Virus* und *Conqueror*) sowie weitere *Elite*-Computer-Versionen.

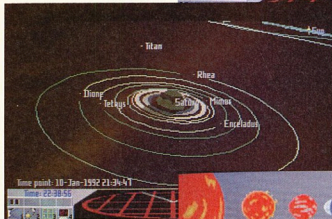
Doch seit zwei Jahren mehrten sich die Gerüchte, daß Braben & Co. an einem Nachfolger zum Kultspiel *Elite* arbeiten. Acht Jahre nach dem *Elite*-Original ist es endlich soweit. Die Fortsetzung *Frontier: Elite 2* ist fast fertig und wird dieser Tage in den Handel kommen. Die Erwartungshaltung ist natürlich enorm – *Frontier: Elite 2* muß sich an der Spielelegende *Elite* messen. Das Grundprinzip des Oldies wird auch bei *Elite 2* beibehalten. In einem Universum mit 100 Sonnensystemen, die allesamt Originalsonnen der Milchstraße entlehnt sind, steuert Ihr Euer Raumschiff durch das 3-D-Weltall. Damit nicht genug: Ihr dürft in *Elite 2* nicht nur mehrere Raumschiffstypen (die gute alte Cobra MK III ist natürlich mit dabei) fliegen, sondern auch über Planetenoberflächen brausen und in Städten landen. Vier verschiedene Spielstarts soll es für den künftigen Schrecken des Universums geben. Entweder führt Ihr mit der Cobra MK III die Händlerkarriere aus *Elite 1* weiter, oder Ihr fangt mit einem frischen Schiff auf der Erde an, betätigt Euch als Pirat von einer Piratenbasis aus oder fliegt in ei-

nem Sternenkreuzer als Kanonen mit.

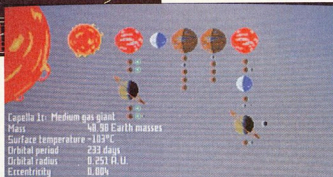
Frontier: Elite 2 ist bereits im Anflug auf diese Galaxis. Alle Sternepiloten mit einem Amiga, ST oder PC sollten schon mal die Sicherheitsgurte schließen. Ob **Frontier: Elite 2** dem hohen Erwartungsdruck gerecht werden kann und an den Kulterfolg des Vorgängers anknüpft, verrät Euch ein ausführlicher Test in einer der nächsten Ausgaben. mh



Elite 2: Zoff im All — Piraten greifen Euer Raumschiff an.



Elite 2: Astronomisch — ein Planetensystem im Überblick.



Capella 31: Medium gas giant
Mass 40.98 Earth masses
Surface temperature -103°C
Orbital period 233 days
Orbital radius 0.251 A.U.
Eccentricity 0.004



Frontier: Elite 2 bietet Landungen auf fernen Planeten (Amiga).



Das **Frontier: Elite 2**-Universum ist "real": Es ist unsere Milchstraße (Amiga).

SUPER SPIELE - SUPER PREISE

Die Video LCD Spielehits

SUPERVISION

und
GAME MASTER
mit allem Zubehör.

NEU:

SuperVision LCD Video
Game SV 100
(Mit Chrystball Modul)
119,- DM

-BlockBuster	SV100/01	29.90DM
-HashBlocks	SV100/02	29.90DM
-Carrier	SV100/04	29.90DM
-EaglePlan	SV100/05	29.90DM
-P52SeaBattle	SV100/06	29.90DM
-LinearRacing	SV100/07	29.90DM
-PacBoyandMouse	SV100/08	29.90DM
-Sardis	SV100/09	34.90DM
-Alien	SV100/10	29.90DM
-HeroKid	SV100/11	29.90DM
-Mah Jongg	SV100/12	29.90DM
-Challenger Tank	SV100/13	29.90DM
-PoliceBust	SV100/14	29.90DM
-Pro Tennis	SV100/15	29.90DM
-Chimera	SV100/16	34.90DM
-SpaceFighter	SV100/17	29.90DM
-HoneyBee	SV100/18	29.90DM
-Olympic Trias	SV100/19	34.90DM
-WatteBlatta	SV100/20	34.90DM

Game Master LCD
Video Game
GM 6622 99,- DM
(mit Falling Block Modul)

-GoBang	GM6622/01	19.95DM
-ContinentalGalaxy	GM6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
-SpaceCastle	GM6622/04	19.95DM
-BubbleBoy	GM6622/05	19.95DM
-KungFu	GM6622/06	19.95DM
-Pinball	GM6622/07	19.95DM
-Tennis	GM6622/08	19.95DM
-Fußball	GM6622/09	19.95DM

Zu bestellen bei:
JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder
mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

Busen, Po & heiße RAMs

Deutschlands Sexkönigin Teresa Orlowski bringt in den nächsten Monaten etliche Computerspiele auf den Markt. Neben dem obligatorischen Strip-Poker inklusive jeder Menge Digi-Busen und sündhaft viel Animation, wartet Teresas eigener Verlag (VTO) mit einem Adventure auf, um

das sich zur Zeit Eclipse-Boss Mark Rosocha den Kopf zerbricht. Zur Handlung nur so viel: Teresa wird (im Spiel) entführt und es liegt an Euch, auf der ganzen Welt nach der Erotik-Queen zu suchen. Natürlich geht's nicht ohne Intimitäten zur Sache, was jedoch nicht bedeutet, daß anstößige Techtelmechtel oder obszöne Veranstaltungen des Spielers Auge ergötzen. Vielmehr wird Safer Sex à la Larry praktiziert und die schönste Nebensache der Welt eher mit einem Augenzwinkern quittiert. *kn*



Teresa Orlowski ist bald auch auf heimischen Computermonitoren zu begutachten

Berühmter als die Turtles — die **Battletoads** (Amiga)



Krötenpower: Satte 13 Actionlevel soll das **Battletoads**-Computerspiel haben. (Amiga)

Kröten-kampf

In den USA sind sie schon eine große Nummer und haben sogar den berühmten Turtles den Reptilienrang abgelaufen: Die **Battletoads**, schleimhautgestählte Kampfkroten sorgen bei amerikanischen Kids für Furore. Frisch vom Zeichenbrett der Comicillustratoren verschlägt es die ultimative Froschtruppe nun auf den Computermonitor.

Mindscape läßt derzeit die bereits auf Videospielkonsolen überaus erfolgreich zuschlagenden Kröten für die populären Heimcomputer Amiga, ST und PC umsetzen. In 13 Spielstufen steuert ihr allein oder im Duett einen bzw. zwei Krötenkrieger auf der Suche nach der lieblichen Froschprinzessin Angelica. *mh*

Drive'n'Beat

Um dem etwas ausgelutschten Rennspielgenre einen besonderen Kick zu geben, haben sich Mindspace's Designer

SOFTPOWER

Berlin

Special News

FLIGHT OF THE

INTRUDER und WOLFPACK

DEUTSCHE Version

DM 39,- per Stück!

für AMIGA und PC

Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!

Hauptgeschäft

Schwedenstr. 18c

1000 Berlin 65

Fax. 030 / 492 2057

Filliale Spandau

Schönwalder Str. 65

1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

Wir kämpfen für

SAUBERE FLÜSSE!

GREENPEACE

Vorsetzen 53

2000 Hamburg 11

Für Informationen über Greenpeace bitte 3,60 DM in Briefmarken

Amiga

d o n g l e w a r e

IBM

5

Mac

NeXT

Atari

Wollten Sie nicht schon immer einmal nervenzetzelnde Abenteuer in äußerst fremdartigen und exotischen Landschaften bestehen?

Nun, das können Sie jetzt und hier für nur

haben. Und zwar auf Diskette. Mit Oxyd, jenem legendären Computerspiel, das schon unzählige Anwender zu nächtelangen Mäuserallys getrieben hat.

Begeben Sie sich also mit Ihrem Rechner auf die nicht ungefährliche Expedition in die über 100 digitalen Labyrinth von Oxyd, lediglich mit einer Glasmurmel und ein paar zufällig am Wegesrand gefundenen Gegenständen ausgerüstet.

Spielbar sind ohne weiteres 10 Ebenen. Um allerdings in den vollen Genuß des Spieles zu kommen, empfiehlt es sich, das Oxyd-Buch hin und wieder zu Rate zu ziehen. Schlappe 60,- DM für viele viele nützliche Tips und Tricks und noch mehr Zauberbrüche, um Oxyd einigermaßen unbeschadet durchzustoßen zu können. Bestellen Sie noch heute Ihr persönliches Oxyd.

Oxyd ist ab 1. Oktober 92 lieferbar. Erhältlich im Fachhandel, über Public-Domain-Versender oder direkt bei uns. Diskettenbestellung 5,- in Briefmarken, Buchversand per Nachnahme (zzgl. 10,- Porto) oder per Verrechnungsscheck.

Vertrieb Deutschland:
Dongleware Verlags GmbH
Postfach 11 63
W-6903 Neckargemünd
Telefon (0 62 23) 87 40 + 72 113
Fax und BTX (0 62 23) 87 40

Vertrieb Schweiz:
Blossum-Soft
Postfach 51 48
CH-6020 Emmenbrücke
Telefon (0 41) 45 82 84
Fax (0 41) 45 82 84

etwas Neues einfallen lassen: Das "Drive'n Beat", auf Deutsch das "Fahr & Prügel". In **Outlander** schlüpft Ihr in die Rolle eines Pixel-Mad-Max, der eines wichtigen Geniegeir befreit. Besagter Ingenieur befindet sich in den Händen einer verdammten bösen Endzeit-Gang. Die miesen Mutos möchten mit Hilfe des Geniegeir eine biologische Superwaffe bauen, um der Menschheit den Gnadentod zu geben.

Ihr kurvt mit einem passenden Endzeitmobil der Gang

hinterher. Die Fahrt durch radioaktiv verseuchte Wüsten ist, wie von anderen Rennspielen gewohnt, in 3-D-Grafik zu sehen. Unterbrochen wird die Zukunftsraseri durch Spielstufen, die von der Seite zu sehen sind und am Ende jeder Rennstappe auftauchen. Hier vertritt Ihr Mitglieder der Gang oder ballert Sie einfach über den Haufen. Der **Outlander** geht nur auf dem Amiga auf Mutantenjagd und erscheint aller Wahrscheinlichkeit nach noch rechtzeitig zum Weihnachtstest. mh



Outlander führt ein neues Element in das Rennspielgenre ein: die Prügelvariante. Oben ist das Rennen in 3D zu sehen, unten werden in der Seitenansicht Feinde verhaun. (Amiga)



Letzte Meldungen

■ **Computerhersteller Amstrad** will den **Mega-Drive-286er-AT**, das **Teradrive**, in Europa anbieten

■ **Sony veröffentlicht demnächst Video & Computerspiele in Europa**

■ **Adapter erhältlich: Findige Importeure bieten schon jetzt einen Adapter für das deutsche Super Nintendo an, mit dem sowohl japanische, als auch amerikanische SNES-Module funktionieren sollen.**

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment, wir haben Bester alles, was z.Zt. im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Sie natürlich auch - wenn Sie bei uns die neuesten Spiele rechtzeitig vorbeistellen!

Diagnostik für die Systeme:

Preis in DM (inkl.)

Amiga500 Speicher auf 1MB0

Gravis UltraSound Card

Soundblaster Card v2.0

SoundMax Card (AdLib & andere-komp.)

JoyStick Advanced Gravis

1860 - Der Reader

20 Lost Treasures of Infocom

A.G.E. 3D Adv. Galact. Empire

Air Bricks Airforce America

Air Strike USA

Another World

Arena

Arx Fatalis PC Soccer Team

Atacs of Empire

ATAC Adv. Tactic. Air Contm.

B-17 Flying Fortress

B.A.T. 2

Black Rogers 2 (MatrixCubed)

Bruno/Romeo/Delta

Carl Lewis Challenge

Championship Manager FM

Civilisation

Cool Cool Twist

Crypt of Damned

DGeneration

Dark Sun (SSI)

Das schwarze Auge

Der Partizier

Die Hande DH2

Draft Rigger

Dune Sci-Fi-Adv.

Dynabuster/Beetle Man

Epic Goldrunner 3D

Eternam

Eye of Beholder 2

Falcon P16 Mk III v3.0

FC Liverpool Soccer

Fighter Delt Phylsim (Modem)

Fire & Ice

Flag

Flux

G-LOC R300 Mk2 FS

G.Tailors Soccer Ch. PMan.

Global Effect

Grand Prix F1 (Microprose)

Greens (Microprose Gaf new)

Grip Slap

Had of St. James

Hook - Peter Pan Pirates

Hot Moments: Steigeburger

Humans

Inca - Abesuteur

Indiana Jones & Fate

Ishtar - Leg. of Fortress

J. Barnes Europ. Soccer

J.P. Pa Cool Busters

J.P. White Whirlwind Snooker

Jaguar XJ200 Sports Racing

Jenny Cannon Tennis

Konban Conspiracy

Kick Off 3

Kings Quest 5

Land, Sea & Air (new)

Leisure Larry 5

Lure of the Ancients

Mad TV

Mantis Fighter

Mega Fortress B52 Old Dogs

MegaTraveller 2 Ancients

Midnight Sun (SSI)

Might & Magic 3

Nick Faldon Golf

Pinball Dreams

Plus 9 Outer Space

Pool of Darkness

Populous 2

Profligat Torpedo Sim.

Prophecy (Minge)

Prophecy of Shadows SSI

Reach for Stars

Red Baron WW I FS

Road to Final Four Basket.

Sammir - Way of Warrior

SeaRope: Amateurs Treasure

Secret Monkey Island 2

... plus die 7 Fantastic-Punkte:

Jedes Computer-Spiel, das wir liefern, erhöht sofort Ihr Punktesumme um je 1 Punkt! Einmal Punktesumme 7 Punkte gibt es für Sie

stärken! Ihre Spiele (Free-Transfer). Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unser Logo anfordern!

Shanghai 2

Sim City

Sim Earth

Soccer (by Sensible Soft)

Space Quest 4

Space Quest 5

Space Shuttle Simulator

Special Forces (Airborne)

St. Thomas

Star Trek 5 25th Ann.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2

The A-Train

The Addams Family

The Chaos Engine

The Chess Master

The Games Europa 92

Titus the Fox

Torment (CombitPilot)

Transatlantic

Treasures Savage Frontier

TV Sports Rollerblades

Twilight 2000

Ultimate 7 HD 2Mk2

Ultimate Trilogy 2: U4+5+6

Ultimate: The Underworld

Uncharted Waters

Warriors of Relepye

Winter Sports 92

Wizardry 7 Crusaders

3D Construct. Kit+Video ch.

5 Internal. Strategy Games

Aces of Great War FS

AH T.M. Thunderhawk FS

Air Sea Supremacy

ATP Tour Tennis

A. T. 1

Base of Cosmic Forge

Battle Command

Big Box Beas Jolly

Cadaver

Chips Challenge

Flis-2 Strike Eagle

F29 Retaliator 1 FS

Final Fantasy (Gaija) 2

Final Fight

Grandstand Sports Sammlg.

Hill Street Blues

Hudson Hawk

Legions 1

Mantis Maurice

Nam 1965/1975

On the Road

PCA Tour Golf

Pirates

Railroad Tycoon

Rolling Kony

Secret Silver Blades

Silent Service 2

Supremacy

TestDrive 2 Collect.

Ultima 6

UMS Univ.Mil.Simul. 2

Wing Commander 2

Zak McKracken

und noch viel mehr aktuelle Price-Price!

... alle stehen in unserer aktuellen Liste!

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games,

die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt,

gründlich getestet und prima bewertet werden.

Natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.

Einige Games dieser Art sind noch besser für

den nächsten paar Wochen, weil Monate angekündigt.

Jetzt schon mal reservieren! Sie wissen doch:

Vorbestellungen werden Ihnen sehr zurecht!

am Erst-Einstellungstag zugestrichen! - 100pro!

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an:

Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac

ab sofort: Segue/Mega / NES / GameBoy / Lynx

Aktuelle Listen, Adressen, Preise etc. 11. Aug. 92

liefert / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl

2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme

3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.

Bestellungen per Telefon von

Mo. - Fr. 10:15 - 14:17, Fr. bis 18 Uhr

24h-Bestell-Maschine abends & Sa. - So.

Wir liefern im Internet so schnell es geht:

per Post und per Nachnahme (e DM 10,-)

Servus Austria, Griexi Schweiz, Ciao Italia -

Wir versenden auch nach Auslands:

(+46 dt. St., +Nachnahme-Versandsumme,

oder per Post-Bargeldweise, +15,- Versand).

FUNTASTIC ComputerWare:

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09

Müllerstraße 44 (kein Laden)

D-8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93

Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele.

Seit 1985.

Händler-Anfragen immer willkommen -

gerne auch aus dem Ausland (bitte Gew.-Anmeldung) -

Ultima® VII

THE BLACK GATE™

DIE GROßARTIGE ROLLENSPIEL-SAGA NIMMT
UNGLAUBLICHE DIMENSIONEN AN!

Mit Ultima VII hat Origin wieder einen gewaltigen technischen Vortschritt erlangt. Aufgrund der vollen Nutzung neuester Errungenschaften der PC-Technik, hat die Ultima-Welt eine neue Dimension angenommen. Fantastische Grafiken in Bildschirmgröße, die eine enorme Realitätsnähe während des gesamten Spiels vermitteln.

Statt das laufende Geschehen durch ein kleines Fenster zu verfolgen, stehen Sie nun mitten *in* Britannia!

Nehmen Sie die Atmosphäre in sich auf, *fühlen* Sie die Spannung und *dirigieren* Sie jede einzelne Bewegung, die Sie und Ihre Begleiter machen, mit einer perfekten Mouse-Steuerung.



System-Anforderungen:

IBM PC und Compatible 386 SX, 386 oder 486

Laufwerk für High-Density 3.5" oder 5.25"

2MB Speicher

VGA/MCGA Farbmonitor

Tastatur- und/oder Mouse-Steuerung

AdLib, Roland MT-32, LAPC-I, CMS Soundblaster

(Soundkarte für den Speech)

 **ORIGIN™**

We create worlds.

RUSHWARE MBH

Bruchweg 128-132, D-4044, Koarst 2, Germany

Tel: 0 2101/6070

Fax: 0 2101/607112

JETZT KOMPLETT IN DEUTSCH!

Distributed by



**MINDSCAPE
INTERNATIONAL**



PRÄSENTIERT VON

Theo
KRAZ
VERSAND

& LADEN

Theo Kraz Versand & Laden, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg,
Tel.: 0931/57 16 01



1. Aces of The Pacific
Dynamix
2. Hardball III
Accolade
3. Ultima VII: The Black Gate
Origin
4. Jack Nicklaus Signature Ed.
Accolade
5. Ultima Underworld:
Origin
6. Black Crypt
Electronic Arts
7. Where in the World is C.S.D.?
Broderbund
8. Wing Commander Special Op.
Origin
9. Simcity
Maxis
10. A-Train
Maxis

POWER-PLAY-Leser aufgepaßt! Neben der englischen und amerikanischen Hitparade habt Ihr Eure eigenen Charts. Teilnahmebedingung an der Leser-Hitparade ist einzig und allein das Einsenden der Mitmachkarte. Ihr findet sie nach Seite 50. Bitte zart heraustrennen! Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse eintragen, abschicken und dabeisein. Unter den mutigen Einsendern verlosen wir, unter Ausschluß des Rechtsweges, fünf aktuelle Computerspiele und das offizielle Sega-Mega-Drive-Set: Grundgerät, Joypad und Sonic the Hedgehog. Ein dickes Dankeschön geht an den Theo Kraz Versand in Würzburg, der uns das Gerät zur Verfügung stellte. cd

Der Hauptpreis: ein
Mega Drive inklusive
Sonic the Hedgehog.
Die Gewinnerin des
Mega Drive
plus CD-ROM aus *POWER*
PLAY 8 ist
Pamela Leicht.



1. Lure of the Temptress
Virgin
2. Sensible Soccer
Renegade
3. Formula 1 Grand Prix
Microprose
4. Monkey Island 2
Lucasfilm Games
5. Fire and Ice
Renegade
6. Dune
Virgin
7. Epic
Ocean
8. J. White Whirlwind Snooker
Virgin
9. G. Taylor Soccer Chail.
Krisalis
10. Civilization
Microprose

Amiga

1. Monkey Island 2
2. Monkey Island
3. Bundesliga Manager
Professional
4. Formula One G. P.
5. Battle Isle

MS-DOS

1. Monkey Island 2
2. Wing Commander 2
3. Indiana Jones 4
4. Monkey Islands
5. Civilization

C 64

1. Turrican 2
2. Pirates
3. Zak McKracken
4. Ultima 6
5. Death Knights of
Krynn

Atari ST

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Dungeon Master
4. Amberstar
5. Populous 2

Mega Drive

1. Sonic the Hedgehog
2. EA Hockey
3. Wonderboy 5
4. Desert Strike
5. Castle of Illusion

Handheld

1. Sonic the Hedgehog
2. Tiny Toons
3. Final Fantasy
Legend 2
4. Game Boy Wars
5. Castle of Illusion

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	6. Monat
2.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	19. Monat
3.	(3)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	9. Monat
4.	(5)	Lemmings	Psygnosis	18. Monat
5.	(4)	Battle Isle	Blue Byte	9. Monat
6.	(9)	Wing Commander II	Origin	10. Monat
7.	(7)	Indiana Jones IV	Lucasfilm Games	2. Monat
8.	(—)	Formula One Grand Prix	Microprose	4. Monat
9.	(12)	Populous 2	Electronic Arts	7. Monat
10.	(—)	Mad TV	Rainbow Arts	1. Monat
11.	(—)	Civilization	Microprose	5. Monat
12.	(18)	Eye of the Beholder II	SSI	4. Monat
13.	(14)	Special Forces	Microprose	2. Monat
14.	(8)	Pirates	Microprose	59. Monat
15.	(—)	Amberstar	Thalion	1. Monat
16.	(16)	Pinball Dreams	21st Century Ent.	3. Monat
17.	(—)	Ultima Underworld	Origin	1. Monat
18.	(—)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	4. Monat
19.	(11)	Turrican 2	Rainbow Arts	16. Monat
20.	(—)	Star Trek — 25th Anniversary	Interplay	4. Monat

PSYGNOSIS

In einer ausgedienten Werft in Liverpool sitzt eines der größten englischen Softwarehäuser, berühmt geworden durch *Blood Money* und *Lemmings*: Wir blicken bei Psygnosis hinter die Kulissen.

Ein ungewöhnliches, aber luxuriöses Ambiente empfängt den Besucher im Psygnosis-Hauptquartier. Zwar befinden sich die etwa 300 qm Bürofläche in der obersten Etage eines alten Werftgebäudes, für jeden erdenklichen Komfort ist jedoch gesorgt. Nicht nur Verwaltung und Vertrieb sind hier angesiedelt; ein großer, schwach beleuchteter Raum mit mannshoher Decke wurde zum Programmierer-Dungeon ernannt. Während über den einen Bildschirm kilometerlange Assembler-Listings flimmern, hört man verschiedenartige Testsounds aus anderen Monitoren. Im Raum nebenan geht's nicht minder unruhig zu: auch Spieltester sitzen in der Psygnosis-Zentrale.

Auf Deutsch heißt Psygnosis soviel wie "Wissen des Gedächtnisses"; mag zwar interessant klingen, hat allerdings keinerlei Hintergrund — die Gründer Jonathan Ellis und Ian Hetherington fanden einfach, daß er gut klingt. Das englische Softwarehaus existiert nun seit sieben Jahren und hat sich im Amiga-Softwaremarkt bestens etabliert. Gestartet wurde die Liverpooler Firma mit sechs Mitarbeitern. Als Psygnosis in England u.a. mit *Shadow of the Beast* riesige Erfolge einspielte, sammelten sie gleichzeitig Dutzende Preise für beste Grafik oder besten

In der obersten Etage dieser verlassenen Werft ist das Hauptquartier von Psygnosis untergebracht





David Crawford
ist für den Verkauf
zuständig



Der Macher

Ian Hetherington ist Technical Director bei Psychosis und damit einer der Entscheidungsträger. Wir haben ihm einige Fragen gestellt.

POWER PLAY: Hallo Ian, wie hat die Computerei bei Dir angefangen?

Ian Hetherington: Ich bin seit 1969 Programmierer, das war in der Zeit, als Rechner mit den Fähigkeiten



ten eines Super NES einige Räume einnehmen. Ich programmierte schon in vielen Branchen, bis ich schließlich mein eigenes Softwarehaus gegründet habe.

POWER PLAY: Wie genau wird die CD-Zukunft aus Eurer Sicht aussehen?

Ian: Ich glaube, daß andere Softwarehäuser nicht einmal einen Gedanken an die CD verschwendet haben. Ich bin sicher, die silbrige Scheibe wird das Speichermedium der Zukunft schlechthin, in zwei Jahren werden wir deshalb hauptsächlich auf CD-Basis entwickeln.

POWER PLAY: Viele andere Spiele-Softwarehäuser geben den Amiga auf und steigen auf PCs um. Glaubt Ihr, daß der Amiga stirbt?

Ian: Der Amiga wird noch verdammt lange existieren.

POWER PLAY: Was haltet Ihr vom PC? Warum ist der britische Markt für ihn so klein?

Ian: Der PC-Markt ist momentan nicht so groß, weil jeder Haushalt hier nur einen Computer hat — entweder einen Amiga oder eine Konsole. Außerhalb von England findet man meist mehr Computer in einem Haus.

POWER PLAY: Deine aktuellen Lieblingsspiele?

Ian: Lemmings und Tetris, beide wegen ihrer Originalität.

Sound. Das Startkapital für die Expansion war eingefahren: Heute werkeln fast 100 Spiele-Spezialisten in internen und externen Entwicklerteams an neuen Produkten.

In England behauptet der Amiga standfest seine Führungsrolle im Spielemarkt. MS-DOS-kompatible Rechner sind lange nicht so verbreitet wie in Deutschland. Das liegt daran, daß in den meisten Haushalten nur ein Computer steht, der für alles herhalten muß: meistens der Amiga. Folglich steht Psychosis zu dem Hobby-16-Biter und kann sich die Zukunft ohne den Amiga nicht vorstellen. Dennoch wird auch für Konsolen und PCs entwickelt, um sich in anderen Marktsegmenten des Spiele-Business zu etablieren.

Großgeschrieben wird die CD: Mit einem Vorsprung von etlichen Jahren glaubt Psychosis, die Konkurrenz im CD-Spiele-Markt zu übertrumpfen. Hinter den Kulissen wird eifrig an mehreren Projekten gewerkelt. Von dem langersehnten *Microcosm* zeigen wir Euch ein paar Seiten weiter einige Bildschirmfotos. ri





Beast 3: Mehr Puzzles, weniger Monsterschlachten.

Beastialisch

In Großbritannien feierten die ersten beiden Teile um *Shadow of the Beast* Erfolge, während sich die Fangemeinde um die *Jump'n'Runs* in Deutschland in Grenzen hielt. *Psygnosis* streicht mit der Geschicklichkeitsserie einen Preis nach dem anderen ein; in der Trophäenhalle findet man "Beste Grafik" und "Bestes Spiel" — klar, daß die Jungs mit einem dritten Teil an den Erfolg in England anknüpfen wollen; **Beast 3: Out of the Shadow!** wird sehnüchelt von den *Beast*-Fans erwartet.

Nachdem der Spieler den bösen Zelek im zweiten Teil besiegte, erhielt er eine normale menschliche Gestalt. Das war aber noch kein Grund zum Feiern: Maethoth, der *Beast* Lord, treibt nach wie vor im Land sein Unwesen und verbreitet Angst und Schrecken. Das Hauptaugenmerk bei dem letzten Teil der *Beast*-Trilogie liegt mehr auf Puzzles denn stupidem Herumlaufen und Monsterschlachten. So bastelt Ihr beispielsweise Rammbocke zusammen oder befreit Vögel mit Hilfe mehr oder weniger komplizierter Maschinerien. Grafik und Sound sind wie immer bombastisch. Geplanter Veröffentlichungstermin für das MByte-Epos ist der September.

Abgefangen

Flugsimulatorenfans aufgepaßt! Wer ein bißchen auf Funkfeuer, Dreiecksspeilung und Windgeschwindigkeiten verzichten kann, bekommt mit **F14/18** eine halbwegs realistische Simulation zu Gesicht. Mit einer F14 Tomcat oder einer F18 Hornet dürft Ihr Euch in die imaginären Computerlufte er-



Beast 3: In England feiert die *Beast*-Serie Riesenerfolge, alle fiebern nach dem dritten Teil.



F14/18: Ein Blick ins Cockpit — der Bordcomputer.



F14/18: 3-D-total — sogar das Höhenruder bewegt sich mit.



F14/18: Leider nur mit Golfkrieg-Szenario...

heben und *Interceptor*-ähnlich nacheinander mehrere Missionen erfüllen. Ausgangsbasis für beide Flieger ist ein Flugzeugträger, stationiert im Na-



F14/18: *Psygnosis* erster richtiger Flugsimulator

dings ein Tomatenpärchen auseinandergeführt. Und wie es Tomaten so an sich haben, sind sie nicht sehr robust: Gerät eine Tomate unter eine Presse, sind ihre Überlebenschancen nicht besonders hoch. Während also das Tomatenweibchen gebannt am Ende des hundertsten Levels harrt, begibt sich Indiana-Tomato in tödliche Gefahr. Die Reise führt durch zehn gra-



Tomato Game: Zehn mit allen Feinheiten gefüllte Welten wollen erforscht werden.

fisch unterschiedlich aufgemachte Welten: Zirkus, Friedhof und Weltraum bis hin zur *Psychedelic-World* mit konfuse Hintergrundmustern und chaotisch-verwirrten Sprites. Die Aufgabe des Spielers ist es, Tomatos Weg zum Ausgang eines Bildschirms mit verschiedenen Hilfsmitteln zu pflastern, damit dieser dort unbeteiligt ankommt. Da wären z.B. Ventilatoren, Sprungfelder, Trampoline und andere Werkzeuge, die einen Weitertransport ermöglichen. Für jeden Level habt Ihr eine begrenzte Anzahl bestimmter Tools zur Verfügung. Obwohl einige Levels den Anschein erwecken, mit den verfügbaren Werkzeugen nicht lösbar zu sein, schwört *Psygnosis*, daß es keine unfairen Stellen gibt.



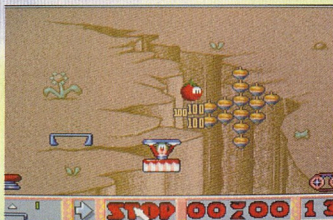
Saftig

Lächeln erntet man bei *Psygnosis*, wenn das Spiel **Bill's Tomato Game** erwähnt wird. Die gesamte *Liverpool-Crew* setzt viele ihrer Erwartungen auf die neue Idee dieses Gemüsespiels. Der Hintergrund entspricht dem der meisten Spiele: Freundin wurde entführt — jugendlicher Held macht sich auf, seine Holde zu retten. Wie der Name des Spiels verrät, wurde hier aller-

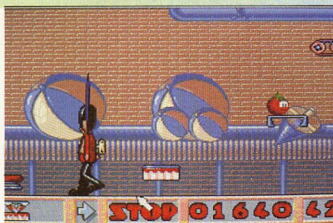
Die meisten Abschnitte lassen sich sogar mit verschiedenen Methoden überwinden.

Ein Mausklick auf das Start-Icon löst eine Sprungfeder aus, die unseren saftig-roten Toma-

tenheld in die Luft katapultiert: jetzt greifen Eure eingesetzten Hilfsmittel. Die Tomate wird von einem Ventilatorluftzug erfaßt, treibt zum Trampolin und wird ins Ziel am anderen Bild-

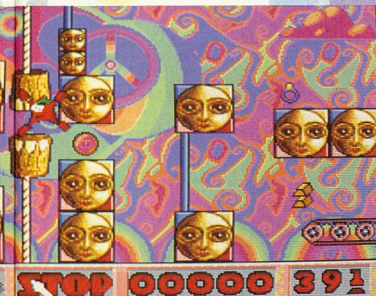


Tomato Game: In Bonuslevels gibt's keine Hindernisse, sondern nur Extrapunkte.



Tomato Game: Viele witzige Animationen schmücken die Bildschirme und erhöhen den Schwierigkeitsgrad.

Tomato Game: In der Psychdelic World geht's am verrücktesten zu.



Liebesheirliche Frauen auf einem fernen Planeten
suchen freiberuflichen Weltraumfrauenheld, der Aufregung und Spannung in den langweiligen Alltag der Bevölkerung bringt. Muß ein superschnelles Raumschiff, Lust auf Abenteuer und die "richtige Ausstattung" haben. Rufen Sie Terra Androgena an und hinterlassen Sie eine Nachricht. Schnellkommer brauchen sich erst gar nicht zu melden!

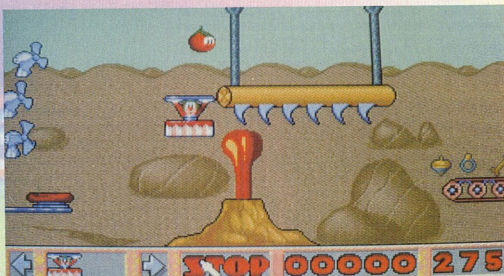
Sobald Rex Nebular auf der Bildfläche erscheint, wird es ganz rasant hergehen. Werden die Frauen es wohl in den Griff kriegen?

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

Rex Nebular - bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos., GL8 8LD. Tel.: +44 (0)666 504 326

schirmrand gefeuert. Viele trickreiche Störenfriede und Maschinerien verengen die Flugbahn der Tomate auf wenige Pixel — alle Trampoline und Ventilatoren wollen geschickt eingesetzt sein. Fällt die Tomate zu hart auf den Boden oder wird sie von einigen Bösewichtern zerquetscht, ist die Reise zu Ende. Zur Abwechslung spritzt kein Blut, sondern Tomatensaft. *Bill's Tomato Game* ist keines der üblichen Jump'n'Runs, in denen der Spieler nach drei verspielten Leben, die die Chance eines totalen Neuanfangs erhält. Die unendliche Inkarnation der Tomate und die zehn paßwortgeschützten Welten ermutigen mehr zum spielerischen Experimentieren als zum unbeirrten Spielelösen.



Tomato Game: Mit verschiedenen Werkzeugen bastelt Ihr der Heldentomate einen Weg zum Ziel.



Tomato Game: Statt Blut spritzt Ketchup.



Tomato Game: Stößt die Tomate irgendwo zu hart auf, platzt sie.

Während das *Tomato Game* nur auf Amigas zu spielen sein wird, realisiert Psygnosis ein ähnliches Spielkonzept für MS-DOS-Rechner: Vorläufiger Arbeitstitel: **Rebound**. Durch Dutzende von Levels müßt Ihr erbsengroße Wiz-Bälle in einen Kochtopf lenken. Zu Eurer Verfügung stehen wieder Ventilatoren und andere Bausteine, die dem Tomatenbaukasten entstrungen sein könnten. Zusätzlich gibt's noch ein Tennisschläger-Icon: Per Maus-klick könnt Ihr einen Wiz-Ball in eine bestimmte Richtung prügeln. Bleibt er dort liegen, drescht Ihr einfach wieder auf ihn ein, bis er in die gewünschte Richtung hüpf. Das ist der Unterschied zum Amiga-Spiel, wo die Tomate nach einem gescheiterten Versuch wieder auf ihren Ursprungsort zurückgelegt wird. Des weiteren sind die *Rebound*-Levels meist um einiges breiter als die des Tomatenspiels. Spätestens wenn die Länge zwei scrollende Bildschirme übersteigt, wird die Kamerafunktion sinnvoll, mit

der man einen markierten Abschnitt der Landschaft in ein kleines Fenster kopieren kann, um Übersicht zu bewahren. Ein Tutorial darf dann natürlich nicht fehlen: Tips vom Computerprofessor gibt's am Beginn jedes Levels. Ob sich das bewahrheitet, werden wir Euch natürlich so schnell wie möglich in einem ausführlichen Test mitteilen.

Militant

Dieses Mal gab's **Walker** von DMA Design life zu sehen — der erste Level war so gut wie fertig: Ihr stapft mit einem StarWars-ähnlichen Geher durch eine endzeitangehauchte Szenerie und lenkt ein Fadenkreuz auf arme selbstmörderische Truppen, Hubschrauber, Panzer und andere Kriegsgefährte. Brillant und beeindruckend waren die Animationen aller

auf dem Bildschirm befindlichen Sprites inklusive kleiner drei-pixel-hoher Soldatenmännchen.

Der Ursprung ihrer Bewegung ist leicht zu erraten; es kostet allerdings nicht viel Überwindung, die kleinen Kampfanzuglemminge zu eliminieren. Überraschende Feinheiten schmücken zumindest diesen Level: Vom Helicopter seilt sich ein Söldner herunter; (überraschend für ihn, wenn sich sein Hubschrauber gerade in Rauch auflöst — der Weg nach unten ist weit), einige lästige Sprites laufen Eurem Walker hinterher, werfen einen Entenstern hoch und versuchen, das High-Tech-Gerät zu sabotieren. Natürlich darf bei all der militanten Action ein bombastischer Sound nicht fehlen. All die Explosionen und Schüsse mögen Alpträume in Pazifisten auslösen; wer sich allerdings ungehemmt abregieren will, wird seine Freude daran haben, den Amiga an die heimische Stereoanlage anzuschließen. Im späteren

Verlauf des Spiels übernimmt Ihr die Rolle eines einzelnen Männchen-Sprites, das sich in zahlreichen Plattform-Levels seinen Weg zu bestimmten Plätzen in einem Gebäudekomplex bahnen muß. Zweck der Unternehmung ist es, einige Bomben an diesen Punkten zu plazieren, damit das Haus des bösen Obermotzes mit seinem üblen Plänen das Zeitliche segnet. Jeder Walker-Fan betet, daß DMA-Design das Spiel bis Weihnachten noch auf die Reihe bekommt.

Lebensmüde

Und dann waren da noch diese putzigen grünhaarigen Viecher mit dem spielerischen Drang zum Selbstmord. Das originale und offizielle **Lemmings 2** soll ebenfalls bis Weihnachten fertig werden. Bitte verwechselt diesen neuen zweiten Teil nicht mit der bereits erhältlichen Datendiskette *Oh no! More Lemmings*, die bei einigen Händlern fälschli-

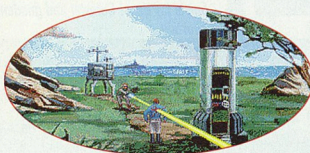
REX NEBULAR



Weltraumfrauenheld Rex stürzt über dem Planeten Androgena ab, der ausschließlich von Frauen bewohnt ist. Die Einheimischen sehen ihn schon als Vater einer ganzen Generation von Männern, doch Rex kann sich einfach nicht entscheiden. Soll er weiter nach einer seltenen Vase suchen oder lieber die Rolle des Casanovas übernehmen?



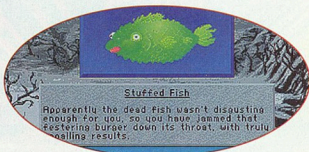
Sie müssen unseren Helden davor schützen, von einer gräßlichen Riesenkanibalin verschlungen zu werden. Können Sie nur mit exotischen Früchten und einer Handvoll Blätter Ihren Untergang heraufbeschwören?



Können Sie die bössartige Zartox daran hindern, Rex fertigzumachen? Setzen Sie ihn so schnell wie möglich in den Teleporter, und bringen Sie ihn in der Stadt in Sicherheit. Helfen Sie ihm, ungeschoren davonzukommen!



And The Cosmic Gender Bender™



Wird es Ihnen gelingen, Rex sicher an einem abscheulichen Monster vorbeizuführen, das im tiefen Wasser lauernd die Höhle bewacht? Vielleicht können Sie es ja mit einem schleimigen toten Fisch besänftigen, der bis zum Bersten mit einem saftigen Hamburger, knackigen Larven und anderen leckeren Tierchen gefüllt ist!



"Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender" wird bald zur Landung ansetzen.

Holen Sie sich Rex bei Ihrem MicroProse-Händler!

MICRO PROSE™
Die absolute Unterhaltungsoftware

Nur weil die Lady auf Twinkifrüchte scharf ist!

Rex Nebular ist bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. Tel.: +44 (0)666 504 326

Super!

DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER-UND VIDEOSPIELMAGAZIN

Marktpreis
DM 6,50
OS 50
1000000
1000000

POWER PLAY

50 SPIELE-TESTS
Commander 2
pocket 3
Lynx

STÄRKSTEN
PUNKT DER
ME

**Starker Preisvorteil:
Im Abo nur 5,80 DM
statt 6,50 DM!**

Dein Geschenk!

Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!

☺ POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.

☺ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

☺ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Ever Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Ab in die Post!

Her mit Abo + Geschenk!



(Sonder)hefte & Sammelordner

Hefnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ☐ 11/91 Das Millionärsobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans
- ☐ 12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich
- ☐ 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island
- ☐ 2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7
- ☐ 3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx
- ☐ 4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train
- ☐ 5/92 Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra
- ☐ 6/92 CD-ROM total: Das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld
- ☐ 7/92 Cyparspace: The Lawnmower Man, Die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

- ☐ 8/92 Die Mega-Messe: CES, Lionheart, Neue "Sim"-Spiele, Alles über Talkies, Gateway, Superscope
- ☐ 9/92 Space Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Luge: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2

Stück: _____

Stück: _____

Summe: _____ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ☐ 2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)
- ☐ 1/91 (Tips & Tricks)
- ☐ 2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)
- ☐ 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)
- ☐ 1/92 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)
- ☐ 2/92 (Tips & Tricks)

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Summe: _____ DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle _____ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

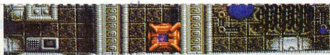
Summe: _____ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten - ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Stück: _____

Gesamtrechnungsbetrag _____ DM

schirm wenig ändert. Grati-
schen war in einem Test-Level noch
derselbe Stil wie im ersten Teil
zu bewundern. Lediglich zum
horizontalen Scrolling ist ein



**Cytron: Schalter-
kombinationen öffnen
versteckte Räume**

Cytron:
Ein schizophrener
Droid in
Rettungsaktion...

Schizophren

Man stelle sich einen unheimlich geheimen Gebäudekomplex unter der Erde vor, in den zahlreiche feindliche Roboter eindringen, die wichtigsten Forschungsstationen zerstören und besetzen und die armen Wissenschaftler gefangenhalten. Klar, daß es in solch

er Situation selbstmörderisch wäre, einen menschlichen Kämpfer zu beauftragen, vergrauten Mathematiker zu retten. Also darf sich ein Roboterprototyp an die Mission versuchen. Ihr klopft in die Rolle von Cytron, mit der Lizenz, Feindroboter zu töten. Das unterirdische Forschungsgebäude ist in dutzende Levels unterteilt, ihr alle mit Hilfe von Überwachungskameras von oben

mit dem Joystick lenkt Ihr beauftragte Roboterget durch Gänge und Räume, auf der Hut vor angreifenden Gegnern. Einige kleine Zies gibt's in Form von Teleportern und Schaltern, die, ein in die richtige Kombination schaltet, eine oder mehrere en öffnen. Auch Extras lie-massenweise herum; darüber verschiedene Waffensyn- und Schilde.

rinzipiell ist es Eure Aufga-alle Wissenschaftler unter-glichst niedrigem Energie-wand aufzusammeln und ch ein Loch im Boden in die hste Ebene vorzudringen. je gilt, je weniger Zeit Ihr braucht, desto höher klet-t die Punktzahl. Wenn Ihr al-anderen Robotern ohne ei- Schuß abzufeuern ausch-twartet sogar ein Pazifi-1-Bonus auf Euch. Eine

keine Besonderheit ist der "Schizophren-Modus" des Rettungs-Droiden. Bei Druck auf die Space-Taste teilt sich der Spielroboter in zwei Hälften, die erst in dieser Größe durch engere Gänge tapsen können.

Cytron soll bis Oktober fertiggestellt sein. Welche Feinheiten bis dahin noch in das Spiel eingebaut werden, teilen wir Euch natürlich unverzüglich in einem Test mit. Übrigens: Laßt Euch nicht allzu sehr von der Grafik auf den Bildschirmfotos abschrecken. Aus dem blauen Punkt soll bald ein hübsches Roboter-Sprite werden. Über Form und Farbe des Blechkumpels wird in der Entwicklungsabteilung noch eifrig gebrütet. Man darf gespannt sein.

vw



POWER PLAY-Abokarte

JA, ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Gespöck darf ich auf jeden Fall behalten. Ich will: ☐ Trantor ☐ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (69,60 DM)

☐ halbjährlich (34,80 DM)

☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kommission des Widerrufsrechts durch meine Unterschrift.

Datum, Unterschrift

Y10049

Antwort

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 1163

W-7107 Neckarsulm

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Dein Geschenk!

Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!

☺ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

☺ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT



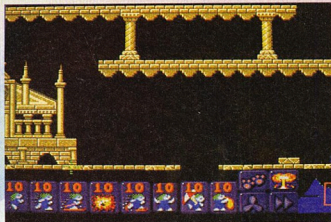
Lemmings 2:
Neue Icons, neues Glück.

cherweise als *Lemmings 2* angeboten wird. Was den offiziellen Nachfolger der Knuddelsprits betrifft, werden die Erwartungen an *Psygnosis* bzw. *DMA-Design* extrem hochgesteckt: ein Spiel, das genialer als *Lemmings* sein soll...

In *Lemmings 2* stecken deshalb ein Haufen neuer Ideen. Gab es im ersten Teil nur zehn verschiedene Aufgaben für die Lemmings, erstreckt sich das Skill-Repertoire der neuen Grünhaarer auf satte 70. Aber keine Angst, deshalb wird das Spiel noch lange nicht komplizierter und unübersichtlicher. Jedem Level wird ein Tribe (Stamm oder Volk) zugeordnet, der sieben dieser Fertigkeiten vereint. Was ist dabei: Lemmings können nun laufen, springen, Skifahren und mit Kaugummiblasen nach oben fliegen. Die ersten Animationen durften wir bereits bewundern. Man stelle sich einen Muskel-T-Shirt-Lemming vor, der über den Bildschirm fetzt und nach oben springt. Wegen einer zu niedrigen Decke stößt er sich allerdings kräftig die Birne an, fällt verwirrt zu Boden, um nach einigen Sekunden Besinnung wieder aufzustehen und weiterzudüsen. Bislang spricht alles dafür, daß *Lemmings 2* lustiger, komplexer und interessanter wird, obwohl sich auf dem Spielbildschirm wenig ändert. Grafisch war in einem Test-Level noch derselbe Stil wie im ersten Teil zu bewundern. Lediglich zum horizontalen Scrolling ist ein

vertikales hinzugekommen. Die Levels sind also größer und etwas umfangreicher gestaltet. Aus Sicherheitsgründen war es uns leider nicht erlaubt,

mehr Fotomaterial über *Lemmings 2* zu veröffentlichen. Nichtsdestotrotz sieht Ihr in der **POWER PLAY** weltexklusiv das erste Foto von *Lemmings 2*.



Lemmings 2: Das erste Bild vom neuen Teil.



Cytron: Schalterkombinationen öffnen versteckte Räume

Cytron:
Ein Schizophrener Droid in Rettungsaktion...

Schizophren

Man stelle sich einen unheimlich geheimen Gebäudekomplex unter der Erde vor, in den zahlreiche feindliche Roboter eindringen, die wichtigsten Forschungsstationen zerstören und besetzen und die armen Wissenschaftler gefangenhalten. Klar, daß es in solch

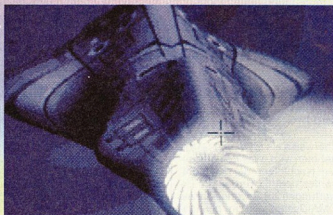
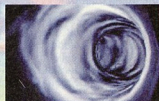
einer Situation selbstmörderisch wäre, einen menschlichen Kämpfer zu beauftragen, die vergrauten Mathematiker zu retten. Also darf sich ein neuer Roboterprototyp an dieser Mission versuchen. Ihr schlüpft in die Rolle von **Cytron**, mit der Lizenz, Feindroboter zu töten. Das unterirdische Forschungsgebäude ist in Dutzende Levels unterteilt, die Ihr alle mit Hilfe von Überwachungskameras von oben seht.

Mit dem Joystick lenkt Ihr das beauftragte Roboterfahrzeug durch Gänge und Räume, stets auf der Hut vor angreifenden Gegnern. Einige kleine Puzzles gibt's in Form von Teleportern und Schaltern, die, einmal in die richtige Kombination geschaltet, eine oder mehrere Türen öffnen. Auch Extras liegen massenweise herum; darunter verschiedene Waffensysteme und Schilde.

Prinzipiell ist es Eure Aufgabe, alle Wissenschaftler unter möglichst niedrigem Energieaufwand aufzusammeln und durch ein Loch im Boden in die nächste Ebene vorzudringen. Dabei gilt, je weniger Zeit Ihr verbraucht, desto höher klettert die Punktzahl. Wenn Ihr allen anderen Robotern ohne einen Schuß abzufeuern ausweicht, wartet sogar ein Pazifisten-Bonus auf Euch. Eine kleine Besonderheit ist der "Schizophren-Modus" des Rettungs-Droiden. Bei Druck auf die Space-Taste teilt sich der Spieleroboter in zwei Hälften, die erst in dieser Größe durch engere Gänge tapfen können.

Cytron soll bis Oktober fertiggestellt sein. Welche Feinheiten bis dahin noch in das Spiel eingebaut werden, teilen wir Euch natürlich unverzüglich in einem Test mit. Übrigens: Laßt Euch nicht allzu sehr von der Grafik auf den Bildschirmfotos abschrecken. Aus dem blauen Punkt soll bald ein hübsches Roboter-Sprite werden. Über Form und Farbe des Blechkumpels wird in der Entwicklungsabteilung noch eifrig gebrütet. Man darf gespannt sein. vw



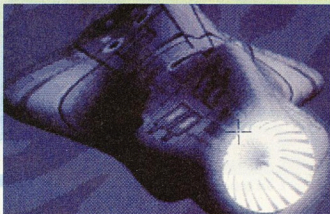


Intro gefällig! Der Digital-Raumer verschwindet im nächsten Schwarzen Loch.

Angekommen:
Noch brennen die
Düsen...

Intravenös

Wie man sieht, bleibt Psynosis mit ihren Entwicklungen selbst dem kleinsten Amiga-Anwender treu. Auf die Frage, ob und in welche Richtung das Softwarehaus geht, wenn der Amiga 500 mal ausgedient hat, bekommt man — wie so oft — einen Verweis auf die CD-Technologie zu hören. Seit fünf Jahren ackern die Burschen an Konzepten von Spielen, die nur CD-ROM-Besitzern zugänglich sein werden. Der Grund liegt auf der Hand: etwa 600 MByte Daten passen auf eine



CD, das sind 680 normale Amiga-Disketten. Das erste reine CD-Projekt, mit dem die High-Tech-Jungs bei Psynosis

ihren Vorsprung sichern wollen, handelt von einer Reise in den menschlichen Körper. Vielleicht erinnert sich

...bis wir das
Schiff zum
Stillstand bringen
und das Abenteuer beginnt.

noch der eine oder andere an ein veröffentlichtes Bild in der Power Play 5/92 (Seite 26), auf dem man eine Vene von innen sieht; das fertige Spiel soll eines Tages den Namen **Microcosm** tragen. Im Psynosis-Hauptquartier waren erste CDTV-Animationen der Großrechnervorlagen zu bewundern: Tatsächlich sahen wir einige Szenen, die aus einem Film herausgenommen sein könnten — Aus der Augenperspektive eines Piloten bestiegt man ein ominöses Raumschiff; ein menschlicher Körper in allen Details wird herangezogen und gedreht, besagte Raumschiffe düsen durch menschliche Adern.

Wie diese Szenen gemacht werden, behält Psynosis für sich. Soviel sei allerdings verraten: die 400 fertigen Raytracing-Bilder benötigen einiges an Rechenpower. Mit etwas Phantasie kann sich jeder den Aufwand vorstellen. Ein ganzes Team von Programmieren und Grafikern sitzt derzeit an der Entwicklung dieses und ähnlicher Projekte. Fertige Konzepte wurden leider nicht präsentiert, erst recht keine Erscheinungsdaten — wir bleiben am Ball.



Microcosm: Wer kauft schon ein Spiel mit 680 Disketten, Psynosis entwickelt auch CD-only.

Neu. Für das **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

Neu. Für das **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

Neu. Für das **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV

TURTLES IN TIME

Gutschein

POP 10/92

Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video spiele gibt. Oder einschieben an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhält Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

Neu

Debut der Reptilien im Super NES

4 Kröten in der Karibik. Das gibt keinen Turtles-Lurlaub, sondern fetzige Action-kost vom Feinsten. Denn Shredder pustet die tierischen Kumpels durch die Menschheitsgeschichte zurück. Mitten in die Welt der Steinzeit.

Turtelt zurück in die Zukunft. Durch karibische Piratenzeiten, den Wilden Westen ...

Schlagt Euch durch dies farbenprächtige Abenteuer – dank 256 Farben! Der 3-D-Chip läßt Euer Nerven flattern: Ihr seht Euch durch Shredders Augen.

Dazu echte Turtles-Action: Springt, rutscht auf Eurem gepanzerten Hinterteil, schlägt Flick-Flacks, Salto's, surft ... zum großen Kampf gegen Shredder – dem Kampf auf Leben und Tod.

Die 8-Megabit-Turtles-Power
10 Level

Für 1-2 Spieler

System:
Super Nintendo
Entertainment
System

Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180
6000 Frankfurt 50
Telefon 0 69-95 0812-0
Telefax 0 69-95 0812-77

FALCON
SOFTWARE

ORIGINAL
GAME LINK
ORIGINAL
GAME BOY
GAME BOY
GAME BOY

Super Nintendo Entertainment System

Microsoft Game Boy, the Game Boy logo and other marks designated as TM are trademarks of Nintendo.

KONAMI
Superstarker Videospieler Spaß

KONAMI

Weitere KONAMI-Videoispiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel.



Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios, USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

FSP 92/51 P1

Plugsy: Diese Insel will der kleine Held erforschen.



Exklusiv

Nebenbei beschäftigt sich Psygnosis neuerdings mit Konsolenspielen. Während die Umsetzungen von *Lemmings* von der japanischen Firma Sunsoft übernommen wurden, entwickelt Psygnosis das Spiel **Plugsy** selbst. *Plugsy* ist ein humanoider Außerirdischer, den es auf eine terranische Insel verschlagen hat, die er nun nach und nach entdeckt. Wie sein irdischer Adventure-Bruder Guybrush tritt *Plugsy* auf dem Eiland gegen Piraten, Geister und Eingeborene an. Neben vielen Geschicklichkeits-Elementen muß unser kleiner Alien auch einige Rät-



Plugsy: Nach getaner Arbeit ruhen wir uns auf einem Faß aus.



Plugsy: Ein witziges Jump'n'Run auf dem Mega Drive.

sel lösen um in der Piratenwelt weiterzukommen. Per Knopfdruck nimmt *Plugsy* ein Objekt auf und hält es in den Händen. Er kann es benutzen oder wieder fallenlassen, um beispielsweise daraufzusteigen. So sind auf der Insel einige kleine Aufgaben zu lösen, nach denen jeweils ein neuer Ausgang in den nächsten Level frei wird.

Unter anderem findet *Plugsy* eine Wasserpistole, die er nach Auffüllen an einer Wasserpumpe dazu benutzt, ein Feuer zu löschen. Hinter der Brandstelle wartet dann der Obermütz. Was sofort ins Auge sticht, ist die beeindruckende Grafik von *Plugsy*. Nicht nur, daß der kleine Kerl schnucklig animiert ist; extrem bunte Parallax-Ebenen und beachtliche Effekte schmücken das Action-Adventure. An der Steuerung wird derzeit noch gefeilt; momentan ist *Plugsy* etwas unhandlich über Strohütten, Grashügel und Piratenschiffe zu steuern. *Plugsy* soll für beide 16-Bit-Konsolen erscheinen, das Mega Drive und das Super NES. Ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest. *ri*

Plugsy: Der Außerirdische kann Gegenstände schleppen und benutzen.

Geschmack unbegrenzt

NEU!
25's BOX
100 mm/DM 5,50

Smoke
**GOLDEN
AMERICAN
25's**



SO geht's!

Spiele werden in POWER PLAY nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In POWER PLAY gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospielttests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20-Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafik-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine

Rolle. Am wichtigsten ist die POWER-WERTUNG. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spielteam Knut, Michael, Martin, Richie, Volker und Christian geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurzttests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Ein-

druck das Programm auf den Tester machte. Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten

Martin Gaksch mg

Knut Gollert kn

Richard Eisenmenger ri

SPITZENKLASSE

GUT

DURCHSCHNITT

MÄSSIG

MISERABEL



POWER-PLAY-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kästen). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztzests vorgestellt. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Die **POWER-Prädikat** und die **POWER-**

Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER-Gurke** gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht Ihr die "Gurke", heißt's "Finger weg?"

Michael Hengst mh

Christian von Duisburg cd

Volker Weitz vw

SPITZENKLASSE

GUT

DURCHSCHNITT

MÄSSIG

MISERABEL



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte **POWER-Prädikat**. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.

WER-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts!": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer **POWER-Gurke** "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

... **Martin Gaksch**

Thunder Force 4 (Mega Drive), Parasol Stars (Amiga), Sensible Soccer (Amiga), Moon Patrol (Arcade), Links 386 Pro (MS-DOS)

... **Richard Eisenmenger**

Kyandia (MS-DOS), Gateway (MS-DOS), Indiana Jones 4 (MS-DOS), Street Fighter 2 (Super Nintendo)

... **Winnie Forster**

Street Fighter 2 (Super Nintendo), Sim City (Super Nintendo), Dynablasters (Amiga)

... **Christian von Duisburg**

Sherlock Holmes (MS-DOS), Street

Fighter 2 (Super Nintendo), RoboSport (MS-DOS), Last Resort (Neo Geo)

... **Volker Weitz**

Dungeon Master (MS-DOS), Siege (MS-DOS), Parodius (Super Nintendo), Aces of the Pacific (MS-DOS)

... **Michael Hengst**

Spelljammer (MS-DOS), Aces of Pacific (MS-DOS), Parodius (Super Nintendo), Kyandia (MS-DOS)

... **Knut Gollert**

B.A.T. 2 (MS-DOS), Push Over (MS-DOS), Sensible Soccer (Amiga), Thunder Force 4 (Mega Drive)

Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

— die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.

— den Zirkapreis, den Ihr für das Spiel im Geschäft zahlt.

— die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.

— die Sound-Vertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die Soundblaster-Akustik.

— Hier steht, mit welcher Minimal-Konfiguration des jeweiligen Computers oder Videospiels das Programm läuft. Seht Ihr nur einen Strich, dann läuft das Spiel mit der Grundausstattung.

— der Schwierigkeitsgrad

— Hier findet Ihr den Computer- bzw. Konsolentyp, für den die Angaben und Wertungen gelten. Rechts daneben steht wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50 Prozent" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

— der Computer oder Konsolen, für die das Spiel umgesetzt werden soll.

— Hier erzählt Ihr, welches Zubehör von dem Spiel unterstützt wird.

Genre: Adventure

Hersteller: Ocean

Zirkapreis: 90 bis 110 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS **48 %**

Grafik: 64 %

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus

ST **44 %**

Grafik: 49 %

Schwierigkeit: leicht

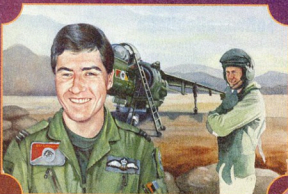
Minimal: 512 KB

Unterstützt: Zweitlautwerk

Geplant für: Amiga, C64

HARRIER

Jump Jet



Nach monatelanger Grundausbildung, Weiterbildung und hartem Einsatztraining gab mir mein Kommandeur das Okay. Er glaubte, daß ich jetzt gut genug sei, um die Harrier in echten Kampfeinsätzen zu fliegen.



Eine Woche später traf unsere Staffel an der chinesischen Grenze auf einen wirklichen Gegner. Daraufhin wurden wir auf 'Verstecke' an der Front verteilt.



Der Kampf tobte nur wenige Meilen vor uns. Es dauerte nicht lange, bis wir aufgefordert wurden, für umfassende Unterstützung aus der Luft zu sorgen. Die Harriers wurden mit Sidewinder-Raketen und Clusterbomben ausgerüstet.



Die Jungs von der Waffenabteilung arbeiteten hart, um die Raketen scharfzumachen. Sie wollten dafür sorgen, daß wir da draußen die besten Chancen hatten, und wir fühlten uns alle als Teil eines Teams.

Als die Vorbereitungen abgeschlossen waren, kletterte ich in das Cockpit meiner GR7. Mein Herz begann wild zu klopfen, ich spürte, wie ein Adrenalinstoß durch meinen ganzen Körper ging, und wartete nur noch auf das grüne Licht.

Dann war keine Zeit mehr, lange nachzusinnen. Ein schneller Start, und schon wenige Minuten später leuchtete meine Gefahrenwarnanzeige auf. Meine Hand streckte sich automatisch nach dem ECM-Knopf aus. Von mir aus konnten sie kommen!



MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Bereiten Sie sich auf eine völlig neue Flugsimulation vor!
"Harrier Jump Jet" von MicroProse.

Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Teitbury, Glos. GL8 8LD, UK. Tel: 0666 504 326.

Schreibt doch mal

Früher habt Ihr, wenn Ihr die Briefe schon nicht gedruckt habt, sie wenigstens beantwortet, indem Ihr einen Brief zurückgeschrieben habt, ich hoffe, daß Ihr das in Zukunft wieder macht.

Niko Tiedke, Wesseling

Unsere postgeplagten Assistenten tun, was sie können, um den Papierfluten unserer Fangemeinde Herr zu werden. Hinzu kommt noch, daß viele der Fragen, die Ihr an uns habt, nur ganz speziell von einem Redakteur beantwortet werden können. Diese arbeiten dann meist schon wieder an ihrem nächsten Spezialthema. Bei der Frage "verspäteter Artikel und dafür 10 Leserbriefe beantwortet oder rechtzeitigiger Artikel" muß ich als Redaktionsdrachen immer auf Termintreue dringen. Also liebe Freunde, nehmt es nicht krumm, wenn es uns nicht gelingt, jeden Brief und jede Frage von Euch zu beantworten. Wir bemühen uns, die dringenden Fragen mit Vorzug zu bearbeiten, bzw. direkt auf der Leserbriefseite abzuhandeln. up

Der Große Preis

Es ist Freitag mittag, ich bin todkrank und überlege mir, ob ich nicht mal schauen soll, was so in der Glotze kommt. ARD — irgendeine Beisetzung, ZDF — Der Große Preis. Mein Gott, gibt's den Teelke immer noch, da — was hören meine Ohren? Ultima Underworld, Richard Garriot etc. — und dann, ich kann's kaum glauben, sehe ich Martin die Antworten bestätigen. War es eine Sinnes-täuschung oder Realität, wenn letzteres zutrifft. Mann, so etwas muß doch angekündigt werden! Tobias Reich, München

Nichts hätten wir lieber getan, als den Auftritt von Martin rechtzeitig anzukündigen. Leider ließen unsere Vorlaufzeiten (eine POWER PLAY ist etwa fünf Wochen vor Erscheinen

redaktionell bereits abgeschlossen) und die kurzfristige Terminplanung beim ZDF dies nicht zu. Sollte ein POWER-PLAY-Teammitglied demnächst in Funk und Fernsehen auftreten, werden wir es gebührend anpreisen.

Banale Briefe

Ich habe folgende Punkte zu bemängeln:

1. Schreibt Eure Texte bitte mit mehr Gags. In anderen Magazinen findet man immer Zeilen wie: "... konnte ich mir auch nach mehrmaligen Spielen keinen anderen Ausweg als Selbstmord mehr vorstellen." Und Ihr? Ab und zu mal ein verstaubter Witz.

2. Eure Antworten auf Leserbrief sind ja auch zu komisch. Immer wieder lese ich Wörter wie "harsch" oder

"trivial", geschweige denn "pauschaliert". Verdammst noch mal, wenn Ihr schon so was druckt, dann bitte mit Erklärung.

3. Sagt mal, Ihr bekommt doch sicher viele lustige Briefe zugeschickt. Sucht Ihr Euch die heraus und heizt damit im Winter die Redaktion? Wie sonst ist zu erklären, daß ich mich immer an ein medizinisches Lehrbuch erinnern fühle, wenn ich Eure Leserbriefe lese. A. Schellings, F'bach

1. Gags kann man sich leider nicht aus den Fingern saugen. Ehe wir Euch aber solche abgelesenen "Selbstmord"-Formulierungen zumuten, bleiben wir lieber sachlich. Mal ehrlich, wie oft hat Du über obigen Kommentar gelacht?

2. Wir erhalten zwar keine regelmäßigen Witzbriefe, sollte uns aber ein origineller und witziger Brief erreichen — klar kommt der rein! Trotzdem dienen die Leserbriefseiten überwiegend der Problemfindung und -lösung, vergiß das nicht. Auf infantiles Cracker Bla-Bla (Cyber-Heinz grüßt Lamer-Jonny!) werden wir auch in Zukunft verzichten. ri

RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, für AMIGA 500	39,- DM
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	89,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500	219,- DM
RAM-Karte, 8 MB mit 2 MB bestückt für A2000	239,- DM
RAM-Box 8 MB mit 2 MB bestückt extern für A500	288,- DM

Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden AMIGA	109,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden AMIGA	129,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000	99,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

Festplatten

50 MB Quantum + 2MB RAM extern für AMIGA 500	898,- DM
50 MB Quantum-Filecard intern für AMIGA 2000	698,- DM
Aufpreise: 120 MB 350,-DM, 240 MB 900,-DM, 425 MB 1400,-DM	

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	79,- DM
SuperVGA-Karte 1 MB 1280x1024, 70Hz, HiColor	199,- DM
Flickerfixer für AMIGA 2000 oder AMIGA 500	259,- DM
Multifrequenz-Farbmuster 14" 1024x768, 0,28 dots	498,- DM
Eizo F550i Farbmuster 17" 1280x1024, 0,28 dots	2298,- DM
Monitor Commodore 1084S D2 neuestes Modell	448,- DM

Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! ab 598,- DM

Bitte fordert unsere kostenlosen Komplettinformationen an. (Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Telefon: 02 09 / 49 58 04 Fax: 02 09 / 49 58 41

Club der Computerfreunde e. V.

4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

Besuchen Sie uns.



Computer Shopper Show

Köln

08-11.10.92

Commodore Amiga 500

598,- DM

Amiga 500 Plus, 1 MB RAM, neueste Version	698,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, neueste Version	798,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, 30 MB HD, neueste Version	1098,- DM
Amiga 2000 D neueste Version mit Betriebssystem 2.x	1098,- DM
Amiga 3000, 25 MHz, 6 MB RAM, 52 MB Quantum	3298,- DM

Software für PC's Windows 3.0

49,- DM

Windows 3.1 149,- DM, MS-Dos 5.0 149,- DM

Software für den Amiga

ab 39,- DM

The Simpsons 39,- DM, Appetizer (Text, Graphik, Spiel)	39,- DM
DPaint III 69,- DM, Real 3D Beginners Version	79,- DM
Scala 500 189,- DM, Scala professional 1.13	379,- DM
Videonachbearbeitungssoftware und passende Hardware	ab 598,- DM

Zubehör und Modems

Kickstart 2.x ROM 89,-DM, Kickstart 1.3 ROM	49,- DM
Umschaltplatine passend für obengeführte ROM's	29,- DM
US Robotics Modems 16800 bps, verschiedene Modelle	ab 1398,- DM

Bei Anschlag unserer Modems an das Postnetz der BRD ist bei Strafe verboten.

Bei speziellen Wünschen einfach nachfragen. Wir besorgen fast alles!

3 Jahre Garantie

erhält Ihr bei uns auf alle gekauften Produkte.

- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
- Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
- Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!
- Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
- Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
- Hotline • Clubkontakte • Inzahlungnahme von Altgeräten
- Hardware-Updates z.B. Motherboardtausch ab 249,- DM

Haben Sie Probleme mit anderen Verkäufern?

Testen Sie uns! Sie werden zufrieden sein.

Das alles für nur 5,- DM im Monat. Fordert einfach telefonisch oder schriftlich unsere unverbindlichen Info's an.

Sie finden uns in Halle 2, Stand F 22.

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefax 08142/54654

Freishits Amiga

[illegible]

1-3 JEWELS Abgabe nur solange Vorrat reicht

[illegible]

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben

Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00
Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 7,00

FTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSAND

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰, Freitag 9.⁰⁰ - 1

Amiga Zubehör

BEIHECHEN KOMPL. BESTÜCKT INT.	230
BEIHECHEN KOMPL. BESTÜCKT INT.	230
ER ADAPTER	230
ACTION REPLAY 3 A 500	210
ACTION REPLAY 3 A 2000	210
IK FOR 40 X 3,5" DISKS	180
800TSELECTOR DFO OF 3	180
NES LAUFWERK 5,25"	180
NES LAUFWERK 3,5"	180
THIRLE MOUSE	140
NES LAUFWERK A 500 3,5"	140
NES LAUFWERK A 2000 3,5"	140
CK COMPETITION PRO 5000	210
CK COMPETITION PRO STAIN	210
JOYSTICK UMSCHALTER	40
JOYSTICKVERLÄNGERUNG	40
MATTE	40
MSD (INCL. PAD & HALTER	290
ON PLATINE KICK 2 X 3 A 500	290
ER MUSTEK 10% TPE & GUAR	80
SCANNIERE, 400 DPI, DATASCANSOFTW.	290
ERFERWEITERUNG AUF 1 MB	80
PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	80

Sega Mega Drive

RISE GRUNGERÄT DT. VEHS.	26
GRUND	27
OF ILLUSION DT. ANL.	28
INSON BASKETBALL	29
DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	30
IA MICKY 2 DT. ANL.	31
N AXE 2 DT. ANL.	32
EPTOR 7 22 DT. ANL.	33
POND 2	34
ADDEN FOOTBALL DT. ANL.	35
JAMELEON	36
DEHOCKEY DT. ANL.	37
IC GOLD	38
BOY	39
RUR GOLF DT. ANL.	40
THE HEGEHOIG DT. ANL.	41
NIVE 2 DT. ANL.	42
DT. ANL.	43
OUTRUN	44
CAN 1 DT. ANL.	45
CHALLENGE THE GAMES DT. ANL.	46
ERBOY IN MONSTER WORLD	47

Panther & Jaguar

In Ausgabe 8/92 schreibt Ihr, daß der Panther eine 32-Bit-Konsole sei und daß er dem Mega Drive ernsthafte Konkurrenz machen könnte. Nach Informationen der englischen Computerzeitschrift "The One", die im August '91 einen Besuch bei Atari machten, handelt es sich beim Panther um eine 16-Bit-Konsole, die nicht nur dem Mega Drive ernsthafte Konkurrenz machen könnte, sondern alle derzeitigen Spielkonsolen um Längen schlagen würde. Technische Daten gefällig?

Hauptprozessor:	68000/16 MHz
Grafikhardware:	Palette: 262.144
Gleichzeitig:	8384 (32 pro Scan-Line)
Sprites:	83.840 (!)
3-D-Chip in Arcadequalität	
Blitter-Chip	
Sound:	32-Kanal- Stereo 320 KByte
Speicher:	16 MByte auf Modul

Spiele wie z.B. Shadow of the Beast oder Pit-Fighter waren schon fertiggestellt, als Atari diese Wahnsinnskonsole fallen ließ. Bei der Nachfolgekonsole, dem Jaguar handelt es sich laut Angabe der amerikanischen Videospielezeitschrift EGM um eine 32-Bit-Konsole (RISC-Prozessor), die mit CD-ROM und Keyboard ausgeliefert werden soll. Ich hoffe, Ihr teilt Euren technikinteressierten Lesern diese Berichtigung mit.

Die beiden Atari-Neuentwicklungen, der Panther und der Falcon 030 sind sicherlich

Einladung erwünscht

Unsere 10. Klasse macht vom 28.4.1993 bis zum 2.5.1993 eine Exkursion nach München. Uns ist sehr viel Freizeit gegeben und dadurch bin ich auf die Idee gekommen, Euch einmal zu fragen, ob Ihr es erlauben würdet, daß Euch ca. 5 bis 10 Personen einmal in der Redaktion besuchen kommen. Sehr viele POWER PLAY-Leser in meiner Klasse interessiert es nämlich sehr, wie es bei Euch in der Redaktion so abläuft. Zwar hat man durch den Comic letztes Jahr einen kleinen Einblick bekommen, aber das reicht uns nicht. Außerdem wäre dann auch die Möglichkeit gegeben, einmal mit Euch persönlich zu sprechen, was auf Messen ja leider fast ein Ding der Unmöglichkeit ist (ich erinnere mich nur an die letzte Amiga-Messe in Köln, als ich mir halb die Seele aus dem Hals schreien mußte, bis Volker auf mich aufmerksam wurde). Natürlich ist es nicht zu vermeiden, daß ein kleines Computermatch entsteht. Deshalb entschuldige ich mich schon mal im Voraus, daß Ihr verliert.

Stefan Hartmann, Ibersheim

So viel Interesse an unserer Arbeit — und dann wollt Ihr uns auch noch in einem Match aus dem Ring boxen. Das hört sich stark nach Jubel-Trübel-Heiterkeit an! Eingedenk des Fotoromanes, den Du selbst angesprochen hast, fällt Dir bestimmt die Frau mit dem dicken Knüppel ein, die ständig die armen Redakteure knechtet und die hat ganz bestimmt etwas dagegen. Aber Scherz beiseite: So sehr wir uns freuen würden, einmal mit unseren Lesern so richtig einen aufzuspielen, so wenig läßt sich das mit unserem immer knapp bemessenen Terminplan vereinbaren. Wir werden allerdings in absehbarer Zeit einen Wettbewerb starten, bei dem der Hauptpreis ein Besuch in der Redaktion ist.

up

Wertendes

Die neuen Wertungskästen (7/92) finde ich gut, aber es fehlt vor allem bei MS-DOS-Spielen eine Angabe, wieviel Platz das Spiel auf der Festplatte benötigt. Denn wenn man sich einige der heutigen Mammutspiele (Ultima 7, Ultima Underworld, Monkey Island 2) zulegt, dann ist neben diversen Textverarbeitungen und Betriebssystemen schnell eine Festplatte voll. Darum finde ich es sinnvoll, eine Zeile für die MByte-Angabe zu opfern, damit man in etwa weiß, was beim Kauf dieses Spieles auf einen zukommt.

Knut Brandenburg, Bad Gandersheim

Was die Wertungskästen betrifft: Die Neuerung war dringend nötig und ist Euch gut gelungen.

hoch interessante Maschinen für den Spiele-Freak. Sobald wir seriöse Informationen bzw. ein Testmuster in die Finger bekommen, werden wir die Systeme ausführlich vorstellen.

Mül(l)heim

Aufgeregt las ich Euren Bericht der Mülheimer Softwarefirma Blue Byte durch, war aber gleich nach den ersten beiden Sätzen enttäuscht. Das darf doch nicht wahr sein: Mülheim trisst? Eine Trabantstadt? Habt Ihr eine Ahnung! Mülheim gehört zu den schönsten Städten des Reviers und besitzt viele Sehenswürdigkeiten, so z.B. das Schloß Broich, das aus

gen. Was haltet Ihr von folgenden Zusätzen:

— Kopierschutz: ja/nein (wenn ja, in welcher Form)

Tobias Pfeiffer, Wiesbaden

Wir haben nämlich darüber diskutiert, welche Angaben in den Wertungskästen kommen sollen. Schließlich wurde ein Kompromiß gefunden, der einerseits sicherstellt, daß die wichtigsten Angaben zu finden sind und andererseits der Umfang nicht ins Gigantische steigt. Würde der Wertungskasten zu groß, hätten wir bei einem Halbeseeitenstest kaum mehr Platz, das Spiel zu beschreiben oder unsere Meinung kund zu tun. Sollte einer von Euch genannten Punkte bei einem bestimmten Spiel höchst ungewöhnlich sein, gehen wir auf alle Fälle im Fließtext gezielt darauf ein.

dem 8. Jhd. stammt, der Wasserturm, der im Rahmen der Landesgartenschau NRW '92 zu einem Museum umgebaut wurde und jetzt die zweitgrößte Camera obscura Europas beherbergt, das Ruhrtal, die Ruhrthalbrücke, die die größte Stahlbrücke Europas und über 2,5 km lang ist und vieles mehr. Im Rahmen der MüGa '92 hat sich in Mülheim einiges geändert, es wurden Parks und andere Grünflächen angelegt, Kulturplätze geschaffen und Häuser in ganz Mülheim renoviert, damit die Stadt für die Besucher aus aller Welt besonders schön ist. Nicht nur deswegen unterscheidet sich Mülheim von anderen Revierstädten! Ihr braucht nicht zu glauben, wenn Ihr einmal eine Stadt im Kohlepott gesehen habt, daß dann alle so aussehen, zumal es noch andere Städte im Ruhrgebiet gibt, die so schön wie Mülheim sind. Außerdem habt Ihr eine Vorstellung, wie hier die Luft sein soll! Klar, es gibt Gesünderes in der BRD, aber trotzdem gibt's keine Erstickenstoten mehr als in andere Städte Deutschlands auch.

Matthias Schrör, Mülheim an der Ruhr

Michael Hengst hat seine vorgefaßte Meinung inzwischen geändert und wird demnächst der Stadt Mülheim und dem ganzen grünen Ruhrgebiet in angemessener Form huldigen.

vw



Die flotten Vier: Cowabunga.
(Jorgo Tonnas, Backnang)

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.
... Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für **AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIIVE · SEGA KONSOLEN**

Hardware

AMIGA 500 Speichererweiterung

- auf 2.5 MB 222,- DM
- auf 2.5 MB mit Uhr 248,- DM
- auf 1 MB 59,- DM
- auf 1 MB mit Uhr 69,- DM
- Laufwerk 3.5 139,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version

- jetzt nur 199,- DM
- mit CMS CHIPS

- jetzt nur 289,- DM

Soundblaster pro 3.0 dt. Version

- jetzt nur 398,- DM
- mit Windows 3.1

- jetzt nur 498,- DM
- Adlib compatible Soundkarte

- jetzt nur 129,- DM

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

- Bi TURBO SYSTEM 68020 nur 399,- DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 1 MB RAM nur 499,- DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 4 MB RAM nur 699,- DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten nur 179,- DM

Ab sofort wird keine Mark mehr in die Werbung gesteckt!

Fragen Sie deshalb Ihren nächsten **SOFT & SOUND** Partner nach den neuesten Preisen und Angeboten zum:
Mieten und/oder Direkt-Kauf oder rufen Sie uns an.

AKTUELL: MEGA DRIVE oder GAME GEAR: 2 TAGE SPIELEN ...

... NUR 1x BEZAHLEN - Preise von heute bis morgen! -

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45

Oderstr. 13
Telefon auf Anfrage

O-1034 Berlin

Bochower Str. 23
Tel.: 030/5892067

O-1071 Berlin

Rahdenberger 6
Telefon auf Anfrage

O-1330 Schwedt/Oder

Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620

W-2000 Hamburg 76

Boefswendstr. 57
Tel.: 040/224633

2000 W-Hamburg 13

Beim Schump 21
Tel.: 040/458115

2820 W-Bremen 71

Fresenberger 54
Tel.: 0421/607404

W-2300 Kiel

Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz)
Tel.: 0431/9770046

O-3014 Magdeburg

Braunschweiger Str. 104
Tel. auf Anfrage

W-3100 Celle

Innstraße 16
Tel.: 05141/214411

W-3300 Braunschweig

Holteckerstr. 10
Tel.: 0531/508231

O-3300 Schönebeck

Ahornstr. 11
Telefon auf Anfrage

W-3340 Wolfenbüttel

Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820

W-3400 Göttingen

David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/465663

W-4000 Düsseldorf 30

Greisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187

W-4040 Neuss

Hammerstr. 20
Tel.: 02131/278967

W-4050 Mönchengladbach

Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556

W-4100 Duisburg 1

Ulfstr. 2, 4
Tel.: 0203/21084

W-4250 Bottrop 1

Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973

W-4290 Bocholt

Nordwall 13
Tel.: 02871/184123

W-4300 Essen 1

Mollstr. 36
Tel.: 0201/207629

W-4330 Mülheim

Delle 47
Tel.: 0208/390370

W-4350 Recklinghausen

Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage

W-4400 Münster

Ferdinandstr. 8
Tel.: 0251/278515

W-4440 Rheine

Auf dem The 8
Tel.: 0597/2219

W-4500 Osnabrück

Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809

W-4600 Dortmund

Stückener Str. 420
Tel. auf Anfrage

W-4630 Bochum

Hemer Str. 383
Tel.: 0234/531018

W-4690 Herne

Hauptstr. 178
Tel.: 02325/53643

W-4800 Bielefeld

Schloßstr. 1
Tel.: 0521/138033

W-5000 Köln 1

Von-Weert-Str. 20 22
Tel.: 0221/121806

W-5000 Köln 4

Reichsstraße 147
Tel.: 0221/446499

W-5400 Koblenz

Markenblichenweg 24
Tel.: 0261/31848

W-5500 Trier

Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532

W-5600 Wuppertal

Friedrich-Engels-Allee 29/6
Tel.: 0202/81118

W-5787 Olberg

Bahnhofstr. 19
Tel.: 02952/6753

W-5800 Hagen

Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte

Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813

W-5860 Iserlohn 1

Hans-Böckler-Str. 36
Tel.: 02371/224338

W-5880 Lüdenscheid

Forum am Steimplatz 2
Tel.: 02351/21900

W-6300 Gießen

Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967

W-6348 Herborn

Westerwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332

W-6360 Friedberg

Kasseler 281
Tel.: 06031/61917

W-6600 Saarbrücken

Stengelstr. 8
Tel.: 0681/582771

W-6650 Homburg

Karlbergstr. 16
Tel.: 06841/15142

W-6670 St. Ingbert

Ludwig Str. 12
Tel.: 06894/387850

W-6680 Neunkirchen

Bahnhofstr. 13
Tel. auf Anfrage

W-6750 Kaiserslautern

Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage

W-7000 Stuttgart 40

Stadtkönigs Str. 45
Tel.: 0711/874087

O-7033 Leipzig

Dresdenerstr. 17
Tel.: 0341/4787781

W-7500 Karlsruhe 1

Lesnigstr. 5
Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg

Lehnener Str. 24
Telefon auf Anfrage

W-7850 Isenach

Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690

W-8000 München

Reichsstraße 33
Tel.: 089/532116

W-8134 Pocking

Schönbühl 2
Tel.: 08157/4088

W-8360 Deggendorf

Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376

W-8500 Nürnberg

Friedrichsstr. 37
Tel.: 0911/467744

W-8700 Würzburg

Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290

W-8900 Augsburg

Heinrich-Dörner-Str. 17
Tel.: 0821/581993

W-8960 Kempten

Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762

O-9102 Limbach-Oberfrohna

Quersstr. 15
Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

CRÈME DE

1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Gerüchten zufolge arbeitet Lucasfilm bereits an einem neuen Adventure. Lassen wir uns überraschen.

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana Jones and the Fate of Atlantis	MS-DOS	94%	6/92	11	(12) SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
2	(2) Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92	12	(13) Secret of Monkey Island 2	Amiga	87%	8/92
3	(3) Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92	13	(14) Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
4	(4) Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92	14	(15) Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
5	(5) Lemmings	MS-DOS	92%	10/91	15	(16) Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
6	(7) Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92	16	(—) Sim Ant	Amiga	86%	9/92
7	(8) Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	17	(18) Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
8	(9) Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91	18	(19) Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	8/92
9	(10) Populous 2	Amiga	90%	1/92	19	(20) Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92
10	(11) Civilization	MS-DOS	88%	1/92	20	(—) Amberstar	Amiga	85%	6/92

AMIGA

Die September-Special-Chart zeigt Euch die zehn grauenhaftesten Software-Unfälle der letzten Power-Play-Jahre. Hütet Euch vor diesen Beispielen schlechtester Programmierkunst, schlechter geht's kaum. Wenn Ihr übrigens bei einer Wertung unter 15% keine Gurke findet, so ist das unser Fehler, den wir bitten, nachträglich zu entschuldigen. So geschehen in Ausgabe 8/92: Winter Supersports '92 bekommt eine häßliche grüne Gurke! *ri*

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Populous 2	90%	1/92
2	(3) Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
3	(4) Silent Service 2	87%	9/91
4	(—) Sim Ant	86%	9/92
5	(5) Sensible Soccer	85%	7/92
6	(6) Amberstar	85%	6/92
7	(7) Fire & Ice	85%	5/92
8	(8) Shadowlands	85%	4/92
9	(9) Dynablasters	85%	1/92
10	(10) Battle Isle	85%	10/91

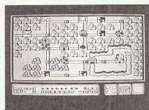
ATARI

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	85%	3/92
5	(5) Special Forces	84%	2/92
6	(6) Exile	80%	2/92
7	(9) Flames of Freedom	78%	7/91
8	(10) Rodland	76%	12/91
9	(—) Elvira 2	72%	7/92
10	(—) The Killing Game Show	72%	1/92

LA CRÈME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Achtung Game-Boy-Fans: Der nächste Mario-Teil steht vor der Vervollendung!

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91	11	(11) Sim City	Super NES	86%	12/91
2	(2) Super Contra	Super NES	90%	5/92	12	(12) Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
3	(—) Street Fighter 2	Super NES	89%	9/92	13	(13) Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
4	(4) Last Resort	Neo Geo	89%	7/92	14	(15) Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
5	(5) Warsong	Mega Drive	88%	5/92	15	(16) Starflight	Mega Drive	84%	12/91
6	(6) Zelda 3	Super NES	88%	3/92	16	(17) Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
7	(7) Formation Soccer	Super NES	88%	3/92	17	(18) Mystical Ninja	Super NES	82%	6/92
8	(8) Final Fantasy 2	Super NES	88%	2/92	18	(19) Desert Strike	Mega Drive	82%	6/92
9	(9) Super Aleste	Super NES	86%	7/92	19	(20) Sagaia	Game Boy	82%	5/92
10	(10) Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	5/92	20	(—) Castlevania 2	Game Boy	82%	10/91

C 64

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Creatures 2	78%	8/92
2	(2) Bug Bomber	76%	5/92
3	(3) Gateway	73%	1/92
4	(4) Pang	71%	10/91
5	(5) Conquestador	69%	12/91
6	(6) Teenage Turtles 2	68%	2/92
7	(7) World Class Rugby	67%	2/92
8	(8) Smash TV	65%	2/92
9	(9) Volfied	64%	2/92
10	(10) Extreme	64%	8/91

MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2) Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3) Wizardry 7	94%	2/92
4	(4) Secret of M. Island 2	92%	1/92
5	(5) Lemmings	92%	10/91
6	(6) Falcon 3.0	91%	1/92
7	(7) Civilization	88%	1/92
8	(8) SWOTL	88%	11/91
9	(9) Sim Ant	87%	5/92
10	(10) Prophecy of the Shadow	85%	8/92

SPECIAL

Platz	Titel	System	Sound-wertung
1	Rorke's Drift	Amiga, ST	4%
2	Operation Com Bat	Amiga	6%
3	Winter Supersports '92	C 64	7%
4	Dino Wars	C 64	7%
5	Dick Tracy	Amiga, ST, C 64	8%
6	U.S.S. John Young	Amiga	9%
7	Badlands Pete	Amiga	10%
8	Sophieie	Amiga	10%
9	Int. Championship Wr. Line of Fire	Amiga	10%
10		C 64	11%

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherschips — • 59,—

2. Laufwerk 3.5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 129,—

Advanced Gravis Joystick IBM-PC • 84,95

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • 239,—

Sound Blaster 2.0

C/MS-Chips • 49,—

COMPUTER-TUNING

Bachler
Computersoftware



	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk
A-Train /dt	—	109,—	—	—
Aces of the Pacific /dt	—	84,95	—	—
Amberstar /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Ashes of Empire /dt	89,95	—	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	—	—
Battle Isle Data Disk /dt	44,95	44,95	—	—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö	V.mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V.mö	—
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—	—
Chessmaster 3000 /dt	—	79,95	—	—
Civilization /dt	79,95	94,95	—	—
Conquistador /dt	74,95	74,95	74,95	54,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—	—	—
Dagger of Amun Ra /dt	—	84,95	—	—
Darklands /dt	V.mö	89,—	—	—
Dark Queen of Kryn	66,95	74,95	—	—
Dark Seed /dt	—	94,95	—	—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.mö	—
Deliverance /dt	59,95	—	59,95	—
Der Patriarch /dt	74,95	89,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Dune /dt	74,95	79,95	—	—
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	69,95	39,95
Elpic /dt	66,95	74,95	69,95	—
Eternium /dt	—	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2 /dt	V.mö	89,95	—	—
Falcon 3.0 /dt	—	94,95	—	—
Fire & Ice /dt	59,95	—	59,95	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Gateway	—	74,95	—	—
Global Effect /dt	79,95	84,95	—	—
Gods /dt	59,95	74,95	59,95	—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—	V.mö	—
Grand Prix Unlimited /dt	—	79,95	—	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hack /dt	59,95	69,95	59,95	—
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V.mö
Imperium /dt	29,95	29,95	—	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis	V.mö	84,95	—	—
International Sports Challenge /dt	66,95	79,95	66,95	—
Ishar /dt	74,95	79,95	74,95	—
Jaguar XJ220 /dt	59,95	—	59,95	—
John Barnes European Football /dt	59,95	—	—	—
John Madden Football /dt	59,95	—	—	—
Kick Off 2 /dt	—	59,95	39,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V.mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	—	—	19,95	—
Legend /dt	72,95	79,95	72,95	—
Legend of Kyandia	74,95	84,95	—	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	74,95	82,95	—	—
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links 386 Pro	—	99,—	—	—
Lord of the Rings 2 /dt	—	79,95	—	—
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V.mö	—
Might & Magic 3 /dt	74,95	89,95	—	—
Parasol Stars /dt	59,95	—	59,95	39,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—	—
Perfect General Data Disk	59,95	59,95	—	—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Plan 9 from Outer Space /dt	79,95	89,95	V.mö	—
Police Quest 3 /dt	74,95	79,95	—	—
Pools of Darkness	66,95	74,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	—	69,95	—
Prophecy of the Shadow	74,95	—	—	—
Push-Over /dt	59,95	69,95	59,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Rampart /dt	V.mö	79,95	—	—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk
Risky Woods /dt	59,95	—	—	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	74,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	79,95	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	—	—	—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission	je	37,95	—	—
Sec. Wea. P-38, P80 Mission Disk	je	29,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	82,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	47,95
Star Trek /dt	—	79,95	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Striker /dt	59,95	—	—	—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95	—
The Humans /dt	74,95	V.mö	V.mö	—
Their finest hour Mission Disk /dt	69,95	69,95	72,95	—
Treasures of Savage Frontier	72,95	74,95	—	—
Turrican /dt	24,95	—	24,95	9,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95	19,95
Ultima 6 /dt	69,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy 2 (4.5.6) /dt	—	89,95	—	72,95
Ultima Underworld /dt	—	84,95	—	—
Utopia Data Disk /dt	37,95	—	37,95	—
Wing C. Secret Missions 1 o. 2	je	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99,—	—	—
Wing Commander + Secret Missions 1&2	—	89,95	—	—
Wing Commander 2 kornel. /dt	je	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 /dt	je	39,95	—	—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	V.mö	V.mö	—	—
Wizardry 7	59,95	69,95	59,95	39,95
Wrestle Mania /dt	—	—	—	—

1869 /dt 75,— Amiga
89,— IBM-PC
Battle Isle Data Disk /dt 45,—
Amiga & IBM-PC
817 Flying Fortress /dt 89,— IBM-PC
Civilization /dt 79,— Amiga 85,— IBM-PC
Das schwarze Auge /dt 59,— Amiga
Dungeon Master /dt 79,— IBM-PC
Sensible Soccer /dt 59,— Amiga
Spelljammer 89,— IBM-PC
The Games '92 /dt 73,— Amiga
79,— IBM-PC

SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

V.mö = Vorbestellung möglich

**TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31**

**Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt**

POWER TIPS



Heft
10/92

**ZUM
SAMMELN!**

Power-Tips

Computerspieletips

Aces of the Pacific	87
Apydia	77
Armor Alley	80
Das schwarze Auge	70
Das schwarze Auge	88
Global Effect	70
Hook	72
Ishar	78
Lure of the Temptress	74
Push Over	82
Realms	74
The Simpsons	83
Ultima Underworlds	70
Vroom	70

Dr. Bobo antwortet

Heart of China, Die Antwort
zu Wishbringer, Armour
Geddon, Champions of

Krynn, Die Antwort zu
Planetfall, Bill & Ted's
Excellent Adventure, Zork 2,
Conan the Cimmerian, Willy
Beamish, Space Ace,
Suspicious Cargo, B.A.T. 1,
Nightmare

Videospieletips

Batman 2	90
Kid Chameleon	90
Magic Sword	96
Splatterhouse 2	90
Steel Empire	96
Super Aleste	93
Super Contra	90
Super Dunk Shot	96
The Addams Family	96
The Lucky Dime Capers	96
Y's 3	90

Clue Books

Ultima 7 Teil 1	98
-----------------	----

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Ultima Under-worlds

Blutvergiftung? Grüne Gesichtsfarbe? Ab heute kein Problem mehr. Erste Hilfe für vergiftete Helden, die noch nicht den "Cure-Poison"-Spruch kennen, kommt von Ark Hogen aus Halstenbek. Schnappt Euch einfach einen der herumliegenden Blutegel und zapft Euch etwas Blut ab. So eine Saugaktion wirkt erstaunlich belebend.

Ganz clevere Helden halten immer ein paar von den kleinen Saugern auf Vorrat und sind so für alle Eventualitäten gerüstet.

Das schwarze Auge (MS-DOS)

"Her mit den Goldstücken", dachte sich Thomas Hümmel aus Sobernheim und machte sich skrupellos einen Programmfehler im *Schwarzen Auge* zunutze. Wie immer kann man nur abrat von solchen Machenschaften. Echte Helden verdienen sich ihre Moneys selber.

1. Nach dem Start in Thorwal begibt man sich in den Dungeons unter der Kämpferakademie (ganz im Westen der Stadt).

2. Dort läßt man sich in einem Kampf verwunden.

3. Anschließend geht man in den nächsten Tempel und spendet alles Geld was man hat (Nicht beten!).

4. Man geht zum nächsten Heiler und läßt sich heilen.

Nach dieser Prozedur hat man sein Konto überzogen und ein negativer Wert erscheint in der Geldanzeige. Man kann jetzt einkaufen wo und was man will, ohne sich Sorgen über das Finanzielle machen zu müssen. Denn anders als im richtigen Leben kann man nicht Bankrott gehen.

Global Effect

Torsten Fehling aus Berlin beweist per Mausclick, daß man mit einem "Grünen" Bewußtsein besonders weit kommt. Wahrscheinlich ist einer der Programmierer bei Greenpeace aktiv und hat sich einen Spaß gegönnt. Wer am Anfang eines Szenarios genügend Bäume pflanzt, hat auch ohne stinkende Kraftwerke keine Energieprobleme. Schade, daß das in der Wirklichkeit nicht auch so einfach geht.



Während jeder "normale" Mensch die sommerliche Affenhitze in Freibad oder Gartenlaube mit einem erfrischenden Elektrolyt-Drink aussitzt, wird in den verdunkelten Räumen der *POWER PLAY* Redaktion eifrig weitergewerkelt. Türen und Fenster sind abgedichtet, die Ventilatoren und Lüfter laufen auf Hochtouren, die Eismaschinen liegen in den letzten Zügen und die Stapel auf unseren Schreibtischen werden immer höher. Doch offensichtlich sind nicht nur wir dem Computervirus hoffnungslos verfallen: Trotz heftigster Sonneneinstrahlung scheint auch ihr unerträglich an der Lösung der letzten Rätsel zu arbeiten – so viele Lösungen wie in diesem Monat sind noch nie bei uns eingegangen. Ihr

könnt Euch denken, daß die Sortierarbeit eine Weile dauert. Also, nicht gleich in den Joystick beißen wenn's mal etwas länger dauert mit der Rücksendung Eurer kostbaren Werke.

Übrigens, was haltet Ihr von unseren Player's Guides? Gefällt Euch so eine bebilderte Umsetzung von Lösungen oder bevorzugt Ihr "bei der Arbeit" den guten alten *POWER-TIP*? Eure Meinung zu diesem Thema würde uns zusehends interessieren. Also, den Bleistift gespißt, den Füller gefüllt und einen Brief geschrieben an die zur Zeit eiskühle *POWER-PLAY* Redaktion. Einen kühlen Kopf und warme Füße wünscht,

Volker

TIP DES MONATS

Vroom

Andreas Schlechtiger aus Merseburg gab sich besonders viel Mühe und hat alle Rennstrecken genauestens ausgemessen und kartografiert.

Allgemeines:

Das automatische Getriebe schont zwar den Motor, ist aber zu lahm für den Sieg. Wenn man tanken muß, so sollte man schauen, ob die Box leer ist, ansonsten kann es passieren,

daß man länger als nötig steht. Passiert dies, oder die Reifen sind fast hinüber oder der Vorsprung ist mehr als ausreichend, oder muß man wegen Reifenproblemen schon am Anfang an die Box (Unfall), so sollte man auch gleich die Reifen wechseln. Von den zwei Mauselinstellungen ist für Anfänger die unempfindlichere Scheinbar einfacher, aber so richtig gefühlvoll kann man sich aus brenzligen Situationen nur mit der empfindlicheren Einstellung retten. Dabei bedarf es aber viel Übung, um nicht ständig ins Rutschen oder Schleudern zu kommen. In jedem Falle ist die Maus dem Joystick vorzuziehen; sie ist wesentlich präziser. Das Quetschen der Reifen ist übrigens Abnutzung!

Beim Lenken gilt allgemein, niemals ruckartige Bewegungen machen und: je geringer der Lenkeinschlag, desto höhere Kurvengeschwindigkeiten sind drin. Deshalb z.B. vor einer Rechtskurve leicht links bleiben und kurz vor der Kurve langsam nach rechts lenken,

so daß man die Kurven innen durchfährt. Jetzt sollte man schon den optimalen Lenkeinschlag haben. Dann braucht man nur noch nach links hin zu korrigieren und nur wenig nach rechts. Ansonsten quietschen die Reifen und man rutscht links ins Grün. Man wird bei dieser Methode sozusagen von selbst durch die Kurve getragen. Kennt man die Kurve, kann man also so schnell fahren, daß man am Ausgang der Rechtskurve durch die Fliehkraft wieder auf die linke Seite gedrängt wird. Wenn man merkt, daß man zu schnell ist, dann sollte man nicht gleichzeitig bremsen und scharf lenken. Niemals sollte man so bremsen, daß die Reifen blockieren. Die Anzeige im Cockpit ist ziemlich sinnlos. Bremsst man so, daß die Anzeige für das Bremspedal etwas anzeigt, kommt man mit qualmenden Slicks zum Stehen. Also nur etwas Gas wegnehmen und vorsichtig korrigieren.

Beim Überholen gilt die Devise: lange Geraden sind Überholspuren. Beim Herausbeschleunigen aus Kurven läßt einen nämlich so mancher Computerfahrer stehen.

In der Qualifikation sollte man zwar alles geben, aber auf keinen Fall zu riskant fahren; ein Unfall kühlt den Traum von der Pole Position sofort und man geht schon mit zerschundenen Reifen ins eigentliche Rennen. Deshalb ohne Unfall und ohne quietschende Reifen diese Runde überstehen! So kann man von einem der vorderen Plätze aus starten und die erste Zieldurchfahrt mit einer Superzeit an der Spitzenposition erleben.

Beim Start sollte man nicht ständig anecken, lieber noch einen Moment auf die nächste Lücke warten. Wenn es sich ergibt, so sollte man natürlich je die Chance nach vorn zu kommen gleich nutzen.

Sieht man im Rückspiegel einen Gegner, der sich zum Überholen absichtigt, so kann man ihn ziemlich behindern, indem man einen leichten Slalom fährt.

Aufpassen sollte man in der zweiten und dritten Runde, wenn die ersten Fahrer überundet werden. Diese sind sehr langsam und fahren manchmal mit gerade 200 Stundenkilometern, während man selbst mit über 300 km/h dabei ist. Da kommt es schnell zu einem Crash! Also immer auf die Soundeffekte lauschen, wo sich solche Hindernisse durch

einen jammernden Motor ankündigt. Oft lohnt es sich, nach einer müßigenen Aktion, bei der die Reifen gelitten haben, die Box anzusteuern. Ist man allein, so kann man dies in kurzer Zeit hinter sich bringen. Mit den nagelneuen Reifen kann man anfangs sehr schnelle Runden fahren. Auf diese Weise ist es durchaus möglich, sich von ganz hinten in weniger als zwei Runden wieder ganz vorn einzureihen (außer in Anderstorp). Ein scheinbar riesiger Rückstand wird durch die Überlegenheit in der Maximalgeschwindigkeit schnell wieder wettgemacht.

Noch etwas Allgemeines zu den Karten für die einzelnen Kurse:

Wenn ich irgendwo schreibe "dritte Kurve", so zähle ich meist ab Start und Ziel. Alle Geschwindigkeitsangaben sind nur Richtwerte, wichtiger ist die Wahl des optimalen Ganges.

Die Geschwindigkeit ist immer vom Zustand der Reifen abhängig; hier wurde stets von noch ganz guten Reifen ausgegangen (2. Runde), außerdem schwankt die Geschwindigkeit innerhalb der Kurve, von behindernden Gegnern ganz zu schweigen. Wo 300 km/h angegeben ist, ist die Maximalgeschwindigkeit gemeint, die an dieser Stelle erreicht werden kann (bevor die nächste Kurve kommt).

1. Kurs:

Dieser Kurs ist das Richtige für Anfänger, ein reiner Speedtrack mit recht wenigen Kurven, die zudem alle sehr einfach sind. Wenn man die scharfe Kurve nach der Zielgeraden gut hinbekommt und auf dem Rest der Strecke gefühlvoll fährt, dann dürfte dem ersten 10-Punkte-Erfolg nichts im Wege stehen. Sind die Reifen schon abgefahren, so muß man die dritte Kurve etwas vorsichtiger nehmen (immer innen bleiben) und die nachfolgenden beiden Linkskurven lieber etwas langsamer fahren (so um die 280 Sachen), dann kann eigentlich überhaupt nichts passieren.

2. Kurs:

Viel Übung sollte man spätestens hier in die optimale Einfahrt in die Box investieren, da fast alle späteren Kurse ebenso komplizierte Boxengassen enthalten. Nicht zu spät bremsen, da man ja auch den Eingang noch finden muß... Baut man einen Unfall, so muß man eine weitere Runde zurücklegen und das ist das Ende der

Tankfüllung. Also sollte man nur wenig riskieren! Der Tankinhalt reicht hier gerade für sechs Runden, aber das hängt von der Fahrweise ab. Ist man sehr schnell und aggressiv unterwegs und fährt die Gänge munter aus, kann man damit rechnen, in der letzten Kurve stehenzulieben.

Ansonsten ist diese Strecke recht einfach, man hat viel Platz zum Überholen auf den langen Geraden und beim Top-speed ist unser Wagen einfach unschlagbar.

Ist man nicht sicher, ob der Spirit ausreicht, sollte man auf jeden Fall tanken. Lieber nur Zweiter oder Dritter werden, als gar keine Punkte zu bekommen. Ist man der Leader des Feldes, so schafft man es oft noch, auch nach dem Boxenstopp noch Erster zu bleiben. Denn die besten Computerfahrer steuern auch erst häufig in der letzten Runde die Box an. Als Rundenbestzeiten kann man 1:35 Min. erreichen, als Gesamtfahrzeit für alle sechs Runden kann man mit exakt 10 Minuten rechnen.

3. Kurs:

Dies ist eine sehr schöne Strecke, nicht zu schwer und auch nicht zu leicht. Hier braucht man glücklicherweise auch nicht nachzutanken, kann aber bei Bedarf schnell mal die Reifen wechseln, da die Box schön hinten einer langsamen Kurve liegt.

Die Schikane ist bei dieser Strecke etwas Besonderes: Man kommt mit Maximalgeschwindigkeit in ein Tal, das von Bäumen umsäumt ist und hat dann in einer engen Kurve einigermaßen zu tun, den Wagen nicht ins Rutschen kommen zu lassen. An einem Punkt kann man außerdem noch tüchtig abkürzen, das geht übrigens bei vielen anderen Strecken auch. Aber dort

machen meist Bäume der Aktion ein vorzeitiges Ende, oder die Reifen melden sich zu Wort.

Aber hier in Castellet kann man sich, freie Bahn vorausgesetzt, wenigstens einmal das Bremsen sparen und die Gänseblümchen Gummi riechen lassen...

Die vorletzte Kurve vor der Box ist eine schier unlösbare Aufgabe für Anfänger. Erst sieht es nach einer langgezogenen, schnellen 4-Gang-Kurve aus, doch plötzlich knickt sie steil nach rechts weg. Links steht natürlich ein Baum...

Hier hilft nur präzises, kurzes Abbremsen auf 200 Sachen und dann im 4. Gang die Maschine bis auf 270 zur nächsten Kurve jagen. Wechselst man dabei die Straßenseite, nimmt man dem Gegner die meisten Überholchancen sofort weg. Aber dann das Bremsen nicht vergessen, die folgende Kurve ist ziemlich eng!

Hier in Castellet kann man Rundenbestzeiten von 0:59 Min. und Gesamtfahrzeiten im Gebiet um (reichlich) 6 Minuten erreichen.

4. Kurs:

Silverstone ist eine sehr ausgeglichene Rennstrecke mit nur wenigen gefährlichen Kurven, gleich nach der Boxengasse und nach der Zielgeraden, in denen man mit abgetunzten Reifen schnell ins Schleudern kommt. Aber auf diesem Kurs hat man bei fehlerfreier Fahrt durch die langen Geraden oft einen größeren Vorsprung, wodurch sich auch Reifenwechsel lohnen können. Aber auch hier ist die Einfahrt in die Boxen nicht einfach.

Die erste Kurve nach den Boxen und die erste Kurve nach Start und Ziel verlaufen beide bergauf nach rechts, und sind von Anfängern etwas vorsich-

tig anzugehen, da man durch die Unebenheiten auf dem Hügel schnell die Bodenhaftung verliert und besonders schnell ins Rutschen kommt.

Bei vorsichtiger Fahrweise sind dies aber keine größeren Probleme. So kommt man bald auf Rundenbestzeiten von 1:15 und Gesamtfahrzeiten von 7:50 Min.

5. Kurs:

Diese Piste ist ein ganz heißes Pflaster, eine Kurve folgt auf die andere. Hier kann der Nachwuchsfahrer zeigen, was er schon draufhat!

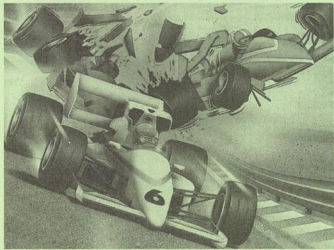
Zum Glück ist die Strecke nicht zu lang, so daß eine Tankfüllung ausreicht. Komischerweise fahren aber in jedem Rennen immer alle Computergefahrler einmal an die Box. So gewinnt man als Zweitplatzierte manchmal doch noch ein Rennen, bloß weil der Spitzenreiter in der allerletzten Runde nochmal an die Box fährt. Man kann auch zum Beispiel in der ersten Runde in die (eingezäunte) Box fahren und warten, bis sich alle Fahrer hinter einem versammelt haben, um dann, mit etwas Glück, nach der halben Runde das Ziel als Leader zu erreichen...

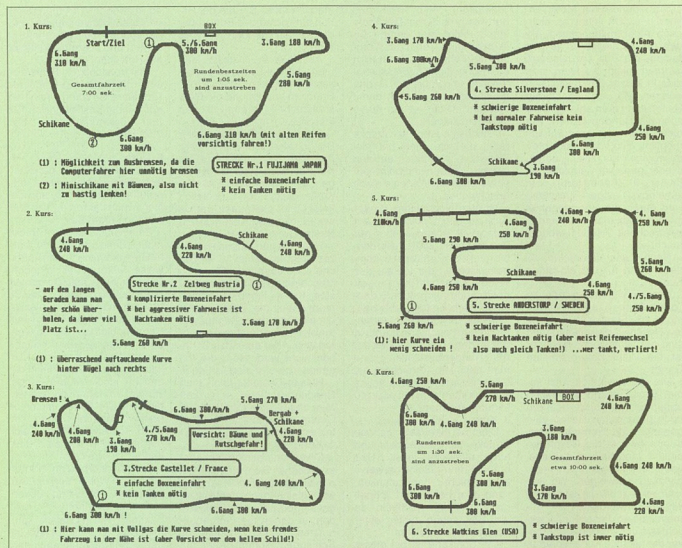
In Anderstorp kann man oft auf diese Weise siegen: Man verzichtet auf einen Boxenstopp und gewinnt.

Ähnlich wie in Castellet kann man sich auch hier einen kleinen Vorteil verschaffen, indem man an der in der Karte eingezeichneten Stelle einfach etwas abkürzt. Hier sollte man aber ruhig ein wenig mehr ins Grün fahren als auf der französischen Rennpiste, hier ist viel Platz.

Am Ausgang der Kurve warten aber links und rechts je ein Schild. Ansonsten sollte man erst einmal versuchen, mit den rechnergesteuerten Fahrern mitzuhalten, um dann auf der einzigen Geraden immer einige zu überholen. Auf dieser Strecke ist Risikoberberschaft überhaupt nicht gefragt, dazu ist sie zu schwer. Hier zählt sich nur Beharrlichkeit und Perfektion aus. Die zweite Kurve nach der Schikane ist übrigens sehr schwer optimal hinzukriegen. Der 4. oder 5. Gang katapultiert einen zwar flott mit 250 Sachen durch die Kurve, aber links wartet dieses fiese Schild...

Während die Computerfahrer durch diese Kurve mit hoher Geschwindigkeit brettern, heißt es für die Normalsterblichen: Bremsen! Wenn man nicht zuviele bremsen, kommt man auf Rundenbestzeiten





von 1:09 und auf eine Gesamt-fahrzeit von 7:20 Min.

6. Kurs: Neben Anderstorp ist dies die anspruchsvollste Strecke, da hier sehr lange zu fahren ist und sehr verschiedene Kurven warten. Nach der dritten Runde sollte man, sobald die Box mal leer sein sollte, seine Chance zum Tanken sofort nutzen. Vor der Schikane ist eine Ecke nach rechts, wo man auf den rechts liegenden Felsen achten muß, aber auch nicht zu weit nach links darf, da dann schon die rechts liegende Fahrbahnverengung folgt. Hier muß man sehr genau steuern.

Eine sehr schwierige Kurve ist die nach der Box folgende Links-Rechts-Kombination.

Flotter als etwa 240 Sachen geht's einfach nicht. Am Ende kommt dann ein plötzlicher, leichter Knick nach links, wo man anfangs sehr leicht nach rechts ins Grün abkommt. Nur gut, daß es dort bis zu den nächsten Hindernissen noch ein paar Meter sind... Tja, was soll man noch sagen? Wenn Ihr

nach den angegebenen Werten fährt und mehrere Trainingssessions macht, solltet Ihr bald alle Kurvenfolgen im Gedächtnis und die etwas geübte Lenk- und Bremssteuerung im Griff haben.

Der Arcade-Modus eignet sich eigentlich nur zum Erlernen der Streckenführung, hier ist das Kurvenverhalten und die Steuerung grundlegend anders. Deshalb hier auch nur wenige Worte dazu:

Das im Handbuch angesprochene Thema der Motorexpllosion durch zu hohe Drehzahlen ist überhaupt kein Thema! Wenn man nicht gerade bei Vollgas schlagartig zwei Gänge zurückschaltet oder permanent in einem niedrigen Gang Vollgas fährt ohne endlich hochzuschalten, ist mir das trotz ständiger Ausfahrten der Gänge (vor allem 4. und 5. Gang) bis kurz vor den roten Bereich noch nie passiert. Selbst der "versprochene" Leistungsabfall war noch nie zu spüren. Noch etwas: Die Wahl der Perspektive ist belanglos.

Hook

Timo Henke und Stefan Frantzen aus Northeim wussten sich durch Steven Spielbergs Geschichte um den erwachsenen Peter Pan und schicken eine Grußkarte aus Nimmerland. **Die Piratenuinform**

Auf dem "Platz der Piraten" müßt Ihr nach links gehen, "Hinter dem Platz der Piraten". Dort findet Ihr eine hölzerne Stange und einen Anker. Der Anker ist auf der linken Seite am Kai befestigt. Die Stange lehnt an der Wand. Nachdem Ihr die beiden Items genommen habt, geht's zurück zum "Platz der Piraten". Jetzt müßt Ihr nach rechts zum "Einkaufspier" gehen. Bei dem Fischer findet Ihr ein Seil, das zusammengerollt am unteren Bildschirrand liegt. Nachdem Ihr es aufgehoben habt, müßt Ihr alle Krüge einsammeln, die Ihr finden könnt (es müssen drei Stück sein). Zwei befinden sich hinter der schwingenden Tür, der andere in dem "Köder und Angel"-Raum. Jetzt müßt Ihr

im "Köder und Angel" die Treppe rauf ins Freie gehen. Benutzt jetzt das Seil mit dem Anker. Ihr habt jetzt ein Wurfsel.

Benutzt es zum Wurf auf das Dach über dem großen Krokodil mit der Uhr. Nach dem dritten Versuch klappt es dann. Dem Piraten, der unten auf dem Platz hin- und hergeht, müßt Ihr im FLUGE den Hut klauen (linke Maustaste). Kleiner Tip: Nach dem zweiten Versuch solltet Ihr warten bis der Pirat genau unter dem Krokodil ist, dann paßt das ganz genau. Auf der anderen Seite angekommen, klopft einfach an die Tür und schwingt Euch dann gleich wieder zurück. Versucht so schnell wie möglich wieder dahin zu kommen, wo Ihr den Anker und die Stange aufgenommen habt. Wenn Ihr zu lange braucht, dann müßt Ihr wieder zurück und nochmal klopfen, da die Frau sonst aus dem Fenster sieht und Euch daran hindert, die Jacke zu nehmen. Benutzt jetzt die Stange mit der Jacke, die an der Leine hängt. Nachdem Ihr sie Euer eigen

nennen könnt, solltet Ihr sie mal genauer anschauen. Jetzt müßt Ihr Dr. Chop finden. Geht einfach rechts neben dem Krokodil in die Gasse. Seine Praxis ist am Ende des Weges, neben dem an der Wand lehnenen Boot. Hier müßt Ihr das Rollo mitgehen lassen und Euch (gegen Geld) zwei Zähne ziehen lassen. Jetzt müßt Ihr drei Goldstücke haben. Eins aus der Jacke und zwei von Dr. Chop. Geht jetzt in die Kneipe "zum Fröhlichen Rogers" (gleich nebenan bei dem schlafenden Piraten mit der Flasche) und gebt dem Wirt die drei Becher und das Geld. Wenn alles klappt solltet Ihr jetzt drei gefüllte Becher haben, die Ihr dem am Tisch sitzenden Pirat geben müßt.

Nachdem dieser eingepennt ist, könnt Ihr seine Hose stibitzen. Alle Teile der Uniform sind beisammen. Aber Peter Pan will sich partout nicht vor Dir und den anderen Leuten umziehen. Der einzige Ort ist der, an dem Ihr die Stange geholt habt. Stellt Euch neben die Wand und benutzt das Rollo. Nachdem er sich eingekleidet hat, müßt Ihr wieder Richtung DR.CHOP. Gegenüber der Pra-

xis geht es 1. zum "Gute Form Pier" und 2. zum "Gute Form Strand". Ihr müßt zum Pier. Geht jetzt zu Hooks Schiff und nehmt Euch eine Handvoll Gold aus den Töpfen auf der rechten Seite des Schiffes. Jetzt müßt Ihr wieder zurück auf den "Platz der Piraten". Auf der linken Seite befindet sich der "Piratschneider".

Dort kauft Ihr mit dem Geld einen Magneten, den Ihr auf dem "Gute Form Strand" auf dem Kreuz in der Mitte des Strandes benutzen müßt. Da gibt es dann das letzte Item dieser Runde, einen Wecker. Mit diesem geht Ihr wieder auf Hooks Schiff und geht jetzt so weit wie möglich nach links. Wenn es anfängt aus Euren Lautsprechern zu ticken, ist es keine Bombe, sondern das Ticken des Weckers, das Euch den Zugang zu Hook ermöglicht. Nach einer langen, langweiligen Diskussion zwischen Tink und Hook springt Peter Pan von Bord.

Die Muschel

Dieser Teil ist weniger kompliziert. Als erstes müßt Ihr die Stange auf das Metallstück am Seil benutzen. Danach solltet

Ihr Euch mal die Muschel genauer angucken. Ihr findet eine kleine Muschel. Jetzt einfach nur noch die Muschel benutzen und ... voila, das war's.

Die verlorenen Jungs

Als erstes solltet Ihr die Aussicht über Nimmerland genießen (einfach auf den oberen Bildschirmrand schauen)! Geht dann nach rechts, immer dem Baumstamm entlang. Dieser Weg führt in den Labyrinth-Wald "Nimmerwald". Hier gibt es keinen bestimmten Weg. Einfach immer irgendwo hingehen. Nach kurzer Zeit (kann auch ein wenig länger dauern) kommt Ihr zu einem riesigen Baum, der mit Moos und Kletterpflanzen bewachsen ist. Wenn Ihr versucht an diesem vorbeizugehen, werdet Ihr in einer Fußfalle gefangen, aber das ist in Ordnung. Dann meldet sich auch Tinkerbell wieder zu Wort. Sie gibt Euch noch ein paar Hinweise und dann betretet Ihr den Speisesaal der verlorenen Jungs. Geht ganz rechts zum "runden Teich".

Dort befindet sich Tinkerbell und ein großer Baum. Den abstehenden Ast müßt Ihr nehmen. Wer will, kann auch noch

ein bißchen mit Tink reden und die Musik genießen. Wenn Ihr wieder im Speisesaal seid, müßt Ihr nach links in die Werkstatt gehen. Nehmt den Pfeil, der auf dem Tisch liegt und geht weiter nach links. Durch den Fitneßraum müßt Ihr durchgehen und in die "Vier Jahreszeiten" gehen. Dort nehmt Ihr das Stück Holz was auf dem Boden liegt und die Blume, die neben dem ersten Baum steht. Geht bis zur Gans und benutzt die Muschel. Wenn die Gans hochfliegt, dann nehmt Euch ihre Eier. Jetzt könnt Ihr wieder zurück in den Fitneßraum gehen und von dort zum Rächer. Dort nehmt Ihr euch das Netz, das auf den Fässern liegt und schaut es Euch an.

Jetzt könnt Ihr das Seil aus dem Netz und den starken Ast vom See benutzen und Euch einen Bogen basteln. Geht jetzt in die Werkstatt und gebt dem Tischler die Eier. Nachdem er Euch das Gummi gegeben hat, müßt Ihr den Bogen auf die Panflöte benutzen. Wenn Ihr sie abgeschossen habt, müßt Ihr sie aufheben. Geht jetzt wieder in den Speisesaal. Von dort aus wieder zum See. Dort

Jetzt
3 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES WORLD

Computerspiele für:

Amiga Sega Mega Drive SUPER NES
Atari ST Lynx IBM Gameboy
C 64 CDTV Game-Gear CD-Rom

NEUERÖFFNUNG

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.
8000 München 2
Tel. (089) 557665

Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,
Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

Drygalskiallee 31
8000 München 71
Tel. (089) 786046

Mo.-Fr. 13-18 Uhr

Landsberger Straße 135
8000 München 2
Tel. (089) 5022463

Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel. (0911) 203028

Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Computershop und Gamesworld



Realms (Amiga)

Sascha Vagts aus Neu Wulmstorf stellte für alle Fantasy-Rassen die passende Ausrüstung zusammen.

Elfen:

— Langes Schwert:
Handlich, stark, beliebte Waffe.

— Pfeil und Bogen:

Zehn Pfeile, große Reichweite.

— Schild aus Korbgeflecht:

Leicht und wirksam gegen

Wurfgeschosse.

— Rüstung:

Gut gepanzert, aber recht schwer.

Orks:

— Streithammer:

Unhandlich, doch tödlich bei Kämpfen.

— Speer:

Mittlere Reichweite, zwei Würfe.

— Bronzeschild:

Schwer, doch guter Schutz.

— Helm und Rüstung:

Sehr gut gepanzert, aber auch sehr schwer.

Barbaren:

— Langes Schwert:

Handlich und stark, beliebte Waffe.

— Lanze:

Geringe Reichweite, ein Schuß.

— Bronzeschild:

Schwer, aber wirksamer Schutz.

— Rüstung:

Gut gepanzert, aber schwer.

Zwerge:

— Axt/Streithammer:

Unhandliche, aber tödliche Waffen.

— Speer:

Mittlere Reichweite, zwei Würfe.

— Holschild:

Schwer, bietet ausreichend Schutz.

— Helm:

Reicht als Schutz.

Amazonen:

— Langes Schwert:

Handlich, stark, beliebte Waffe.

— Pfeil und Bogen:

Zehn Pfeile, große Reichweite.

— Holschild:

Schwer, bietet ausreichend Schutz.

— Helm:

Ausreichend als Schutz.

Wikinger:

— Langes Schwert/Axt:

Handlich/unhandlich, starke und beliebte Waffen.

— Speer:

Mittlere Reichweite, zwei Würfe.

— Bronzeschild:

Schwer, bietet guten Schutz.

— Rüstung:

Schwer, ausreichend Schutz.

Menschen:

— Langes Schwert:

Handlich, stark, beliebte Waffe.

— Lanze:

Geringe Reichweite, ein Schuß.

— Holschild:

Schwer, bietet ausreichend Schutz.

— Helm und Rüstung:

Sehr gut gepanzert, aber auch sehr schwer.

Lure of the Temptress

Renate Lomsche aus Quickborn entwickelt sich zur eifrigen Tips-Lieferantin und schlägt in dieser Ausgabe gleich zweimal zu. Hier ihre Adventure-Komplettlösung.

Kapitel 1: Die Flucht aus dem Verlies

Als erstes zieht man an der Fackel, die dann auf den Strohhäufen fällt und diesen entzündet. Nun stellt man sich neben die Zellentür und wartet, bis der Skori-Wächter diese öffnet. Sobald der Wächter auf das Feuer schaut, geht man aus der Zelle und schließt und verriegelt die Zellentür. Jetzt geht man in die Wachstube und nimmt das Messer auf, das auf dem Faß liegt. Außerdem nimmt man noch die grüne Flasche mit und schneidet mit dem Messer den Sack auf. Wenn der Sack dann noch einmal betrachtet wird, findet man eine Silbermünze. Danach geht man in die Folterkammer. Dort schneidet man die Leder-

gebt Ihr Tinkerbell die Blume und erhaltet einen Fingerhut. Jetzt wieder in den Speisesaal und nach oben zur Schleuder.

Benutzt jetzt das Gummi mit der Schleuder. Jetzt müßt Ihr auf die Klippen, aber oben drauf, nicht nach unten, denn dahin kommt Ihr von allein. Geht jetzt bis zum Rand und "benutzt" die Klippe (einfach das Benutze-Icon anklicken und unter Euch auf den Rasen anwenden)!

Jetzt müßte Peter eigentlich runterhüpfen. Das Ganze macht Ihr drei Mal. Nach jedem Sprung den Typen neben der Pfütze fragen wie es war. Wenn er sagt, daß Ihr die Schleuder benutzen könnt, tut das. Ihr müßt dreimal die Schleuder benutzen. Nach dem dritten Mal den dicken Typen am Schlammloch nach seinen fröhlichen Gedanken fragen. Danach erhaltet Ihr drei Mürmen.

Nun wieder zum See. Dort geht Ihr in die Richtung des Baumes. Kurz vor dem Baum bekommt Ihr eine weiße Kugel an den Hinterkopf und werdet auf die kleine Insel geschleudert, wo Euch Tinkerbell schon erwartet. Ihr findet dort ein Paar alte Besitztümer von Pe-

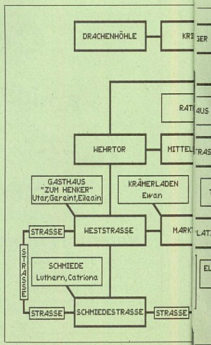
ter. Schaut Euch jedes Teil genau an und versucht danach jedesmal mit Tinkerbell zu reden.

Vergeßt den Kamin und die Kerze darauf nicht. Wenn die Bildergeschichte beginnt, könnt Ihr Euch zurücklehnen und zuschauen, da Ihr bis zum Schlußgefecht nichts mehr machen könnt.

Das letzte Gefecht

Dieses Gefecht erinnert euch stark an Monkey Island, wie sehr viele Stellen in diesem Spiel. Es geht darum, durch die richtige Wortwahl den Gegner (Hook) in die Enge, bzw. auf die Planke zu treiben. Wenn Ihr den richtigen Satz gesagt habt, geht Hook einen Schritt zurück.

Dies kann sehr schnell gehen, wenn man immer den Satz sagt, der neu hinzukommt. Sätze, die Hook auffordern den Kampf doch zu beenden, sollte man nicht benutzen, da man dann von Hook zurückgetrieben wird. Wenn Ihr es dann geschafft habt, Hook von der Planke zu schubsen, ist das Spiel schon zu Ende. Wer möchte, kann sich noch die Schlußmusik anhören. Es hat sich "ausgehooht". Na endlich.



schnur durch, mit der der Leibeigene Ratpouch an die Folterbank gefesselt ist. Man geht zurück in die Wachstube und betrachtet das Faß. An dem jetzt entdeckten Hahn füllt man die Flasche auf und gibt diese dann dem Häffling Wulf, der sich in der äußeren Zelle befindet. Wulf verrät einem jetzt einen geheimen Ausgang aus dieser Zelle. Da man selber nicht stark genug ist, befiehlt man Ratpouch, die lockeren Mauersteine an der rechten Wand wegzudrücken. Der Weg nach draußen ist jetzt frei und nach einer Rutschpartie landet man in der Kanalisationsöffnung.

Kapitel 2: Goewins Befreiung

Man geht jetzt in die Schmiede zu Luthern. Nachdem man mit ihm gesprochen hat, nimmt man das auf dem Boden liegende kleine Pulverfaß mit. Nun sucht man Malin auf (der Mann in Grün) und spricht ihn an. Man bekommt von ihm einen Metallbarren, den man zum Händler Ewan im Krämerladen bringt. Für den Barren erhält man zwölf Silbermünzen als Bestechungsgeld und eine Silberkette mit einem Edelstein. Diesen Edelstein gibt man Nellie in der Elsternschänke. Als Dankeschön erhält man von ihr eine Flasche mit einem seltsamen Gebräu. In der Elsternschänke spricht man auch Morkus an. Dieser gibt einem — nachdem man ihn mit einer Silbermünze bestochen hat — die Information, daß Goewin im Rathaus gefangen gehalten wird. Man sucht sofort Luthern auf und gibt diese Information an ihn weiter.

Außerdem bietet man ihm noch die Flasche von Nellie an, deren Inhalt für einen selber ungenießbar ist. Luthern trinkt die Flasche jedoch bereitwillig aus und gibt sie einem danach leer zurück. Man kann die Flasche jetzt am Brunnen vor der Burgmauer auffüllen und sich eine Erfrischung gönnen, lustiger ist es aber, die Flasche mit dem Abwasser aus der Kanalisationsöffnung aufzufüllen und sie Morkus in der Elsternschänke anzubieten, der einen Gratisdrink nie ausschlägt (igitt).

Man geht jetzt zu Grub, der sich im Elsternhof aufhält und spricht ihn direkt auf die schwarze Ziege an. Grub händigt einem daraufhin einen Dietrich aus. Man geht jetzt zu Eileain im Gasthaus "Zum Henker" und fragt sie nach Taidgh. Sie reagiert etwas seltsam und gibt einem Taidghs Tagebuch, in dem man natürlich sofort blättert und sich danach zum Marktplatz begibt. Da man selbst zu ungeschickt ist, gibt man das Dietrich Ratpouch und beauftragt ihn, die Tür zu Taidghs Haus aufzuschließen und sie zu öffnen. Da das Haus gut bewacht wird, sollte man jedoch darauf achten, daß man die Tür öffnet, direkt nachdem die Skorl-Patrouille vorbeigekommen ist. Im Inneren des Hauses betrachtet man die Apparatur und erkennt die Teile wieder, die schon im Tagebuch erwähnt wurden. Man zündet jetzt mit Hilfe des kleinen Pulverfasses den Ölbrenner an und wartet, bis der Destillationsvorgang abgeschlossen ist. Danach öff-

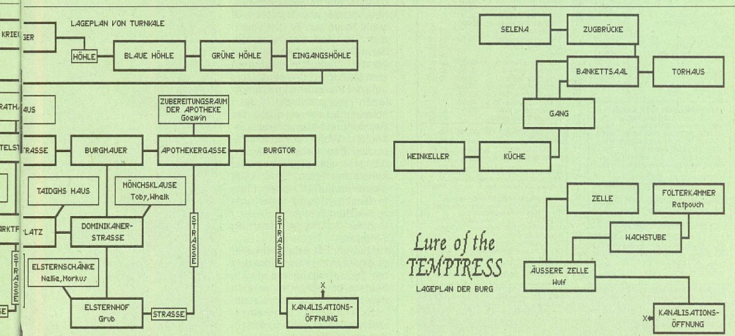
net man den Hahn und füllt den Trunk in die Flasche von Nellie. Jetzt geht man zur Mittelstraße und trinkt den Inhalt der Flasche, worauf man sich in Selena verwandelt und den Skorl-Wächter passieren kann. Im Rathaus befiehlt man den beiden Skorl-Wächtern, Goewin freizulassen.

Kapitel 3: Das Öffnen des Wehrtors

Man geht in den Zubereitungsraum der Apotheke und redet mit Goewin. Danach macht man so lange einen Stadtbummel, bis man sich in Diernot zurückverwandelt hat. Während des Stadtbummels kann man als Selena einige sehr interessante Gespräche führen. Jetzt sucht man wieder Goewin auf und spricht nun zweimal als Diernot mit ihr. Danach hängt vor der Mönchsklausur ein Plakat, daß ein Buch gestohlen wurde. Man sucht jetzt Malin auf und läßt sich das Buch aushändigen. Man gibt es jedoch nicht — wie befohlen — Morkus, sondern geht in die Mönchsklausur. (Wenn man Ratpouch das Buch gegeben und ihm gesagt hat, er solle es Morkus geben, muß man, um es zurückzubekommen, zu Whelk gehen, mit ihm sprechen und danach Ratpouch's Dienste bei Morkus gegen das Buch eintauschen).

In der Mönchsklausur gibt man Whelk das Buch und fragt ihn, was dort so merkwürdig riecht. Daraufhin gibt einem Whelk ein Bündel Zweige. Jetzt redet man noch mit Toby und bittet ihn um Hilfe im Kampf gegen Selena. Toby verrät einem nun, wie man den

Drachen aufwecken muß. Man geht also zu Goewin in den Zubereitungsraum der Apotheke und fragt sie nach dem Gemisch aus den Kräutern Hahnenrit, Wasserschieferling und Eisenkraut und sagt ihr, daß man es gegen den Drachen benutzen will. Da das giftige Kuhkraut gerade nicht vorhanden ist, geht man zur Schmiede und gibt Catriona das Bündel Zweige. Sie sagt einem daraufhin, daß in ihrem Vorgarten giftiges Kuhkraut wächst. Man pflückt also in der Schmiedestraße das Kraut (zu erkennen an der hellblauen Farbe, rechts) und geht damit zurück nach Goewin in den Zubereitungsraum der Apotheke. Man händigt Goewin das giftige Kuhkraut aus, wartet bis sie den Zauber zubereitet hat und fragt sie dann nach dem fertigen Zaubermitel. Jetzt geht man in das Gasthaus "Zum Henker" und spricht dort mit dem Barbaren Utar. Er verrät einem die Namen der beiden Wasserspeier vor dem Wehrtor, die man rufen muß, damit sich das Tor öffnet. Man geht also zum Wehrtor und spricht mit einem der Wasserspeier. Dieser sagt einem, daß sich das Tor nur öffnet, wenn eine Frau die Namen ausruft. Man sucht Goewin auf und bittet sie um ihre Mithilfe beim Öffnen des Tores. Man geht zurück zum Tor und wartet, bis auch Goewin eingetroffen ist. Dann spricht man mit Goewin und sagt ihr, daß sie jetzt den Namen der beiden Wasserspeier ausrufen soll. Das Wehrtor öffnet sich und gibt den Weg zu den Höhlen frei.



herabgelassen, die nun den Weg zu Selenas Gemächern freigibt.

Man geht also wieder zurück auf den Gang und nimmt dort den oberen Ausgang, der zur oberen Etage des Bankettsaals führt. Am rechten Ende gelangt man dann über eine paar Stufen zur Zugbrücke, auf der ein mächtiger Krieger auf einen wartet, den es nun zu besiegen gilt. Hat man auch das geschafft, begibt man sich zu Selena, die sich daraufhin in ein Monster verwandelt. Man zeigt ihr jetzt das Auge von Gethryn, dessen Anblick Selena auf der Stelle umbringt. Somit sind die Bürger Turnvales für immer von ihrer bösen Tyrannei befreit.

Αpydia

John Wenzel aus Berlin hat für jeden der lästigen Endgegner eine spezielle Beseitigungsmethode ausgetüftelt.

Raupe:

Bereits bevor die Raupe im Bild zu sehen ist, einen Super-schuß laden und diesen dann

sofort auf den Kopf des Krabbelviechs abfeuern. Nun dürfte kaum noch Gegenwehr zu erwarten sein.

Maulwurf:

Hier gilt: immer draufhalten und geschickt ausweichen. Eine besondere Taktik gibt es hier nicht.

Gottesanbeterin:

Ständig den Kopf attackieren, dabei das Ausmanövrieren der gegnerischen Schüsse nicht vergessen. Zieht sich die Riesenheuschrecke so zurück, daß nur noch die Fangarme zu sehen sind, bleibt man auf Kopfhöhe und ballert Superschüsse.

Aal:

Erstmal schnell an den unteren Bildschrund, da der tückische Aal von hinten angreift. Dann ganz knapp unter die Seerose stellen – wenn das glitschige Ungeheuer zu nahe kommt, nach hinten ausweichen. Nachdem der Gegner aus der Bildschrundmitte in die Zick-Zack-Formation angegriffen hat, beginnt man mit den Bewegungen von vorn. Bei all diesen Aktionen selbstverständlich immer kräftig auf den Kopf des Aals kriechen.

Krebs:

Den Kopf treffen und den Schüssen ausweichen.

Hecht:

Ständig auf das Auge zielen. Der Gegner schwimmt zuerst von schräg oben, dann von schräg unten auf uns zu. Bleibt er in der Bildschirrmittle strecke, begibt man sich in die linke obere Ecke des Screens. Der Hecht drängt Euch nun nach links. Danach weiter nach vorne fliegen und zwischen Rücken- und Schwanzflosse abwarten. Bewegt sich der Fisch wieder nach vorne, fliegt man um die Schwanzflosse herum in die rechte untere Ecke. Hier wartet man, bis der Hecht erfolglos versucht, einen zu zerquetschen. Dann sofort in die linke untere Ecke flüchten (auf die Schüsse der Schnecken achten und ausharren, bis der Gegner wieder hervorschnellt. Nun flink in die Mitte des linken Bildschirmrandes eilen, der Hecht schießt aus der rechten Screenhälfte bis in die Mitte hervor. Nachdem er zum zweiten Mal dieses Manöver ausgeführt hat, fliegt man schleunigst an den unteren Rand und läßt den Hecht vorbeischwimmen. Jetzt in die Ecke oben rechts und anschließend in der Screen-Mitte den Attacken des Gegners ausweichen.

Ratte: Einen Superschuß laden und damit gleich die erste

MEGA TRADE

**ACHTUNG
SICHTGEEFAHR!**

**Wir stellen die Frage
der Fragen!**

Wo sind
meine
guten
Videospiele?

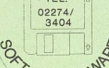
NATÜRLICH BEI

MEGA TRADE

Die **NR. 1**
im Bodenseeraum
VIDEO- UND
COMPUTERSPIELE

Marktpassage, 7700 Singen
Telefon 07731/66634

Öffnungszeiten:



TEL: 02274/3404

AMERICA

TWIN 62.50 71.50
 4.50 50.00
 10.00 50.00
 15.00 50.00
 20.00 50.00
 25.00 50.00
 30.00 50.00
 35.00 50.00
 40.00 50.00
 45.00 50.00
 50.00 50.00
 55.00 50.00
 60.00 50.00
 65.00 50.00
 70.00 50.00
 75.00 50.00
 80.00 50.00
 85.00 50.00
 90.00 50.00
 95.00 50.00
 100.00 50.00

PC

10.00 50.00
 15.00 50.00
 20.00 50.00
 25.00 50.00
 30.00 50.00
 35.00 50.00
 40.00 50.00
 45.00 50.00
 50.00 50.00
 55.00 50.00
 60.00 50.00
 65.00 50.00
 70.00 50.00
 75.00 50.00
 80.00 50.00
 85.00 50.00
 90.00 50.00
 95.00 50.00
 100.00 50.00

GAMBOY CARTRIDGE

10.00 50.00
 15.00 50.00
 20.00 50.00
 25.00 50.00
 30.00 50.00
 35.00 50.00
 40.00 50.00
 45.00 50.00
 50.00 50.00
 55.00 50.00
 60.00 50.00
 65.00 50.00
 70.00 50.00
 75.00 50.00
 80.00 50.00
 85.00 50.00
 90.00 50.00
 95.00 50.00
 100.00 50.00

MESA

10.00 50.00
 15.00 50.00
 20.00 50.00
 25.00 50.00
 30.00 50.00
 35.00 50.00
 40.00 50.00
 45.00 50.00
 50.00 50.00
 55.00 50.00
 60.00 50.00
 65.00 50.00
 70.00 50.00
 75.00 50.00
 80.00 50.00
 85.00 50.00
 90.00 50.00
 95.00 50.00
 100.00 50.00

NES CARTRIDGE

10.00 50.00
 15.00 50.00
 20.00 50.00
 25.00 50.00
 30.00 50.00
 35.00 50.00
 40.00 50.00
 45.00 50.00
 50.00 50.00
 55.00 50.00
 60.00 50.00
 65.00 50.00
 70.00 50.00
 75.00 50.00
 80.00 50.00
 85.00 50.00
 90.00 50.00
 95.00 50.00
 100.00 50.00

GENUINEROOM NES 150.00 DTS

10.00 50.00
 15.00 50.00
 20.00 50.00
 25.00 50.00
 30.00 50.00
 35.00 50.00
 40.00 50.00
 45.00 50.00
 50.00 50.00
 55.00 50.00
 60.00 50.00
 65.00 50.00
 70.00 50.00
 75.00 50.00
 80.00 50.00
 85.00 50.00
 90.00 50.00
 95.00 50.00
 100.00 50.00

HARRY'S SOFT & HARDWARE

CLARKE ROAD, UNIT 5, 3013, BISHOPSTOWN, TEL: 02274/3404

Computersoftware

Junker

Telefon 06029/7192

Artikel	AM	PC
1069	76,90	89,90
A-Train		89,90
Acres of the Pacific	69,90	76,90
Addams Family	69,90	89,90
Air Bucks	64,90	76,90
Ashe of Empire	82,90	89,90
Balm of Cosmic F.	76,90	84,90
Battle Isle	75,90	76,90
Battle Isle Datschik	49,90	49,90
Bonanza Brothers	64,90	
Bumps Arcade F.	64,90	69,90
Carl Lewis Chall.	64,90	76,90
Castle Games 2	76,90	89,90
Castle of Dr. Brain	80,90	89,90
Centbase	69,90	
Civilization	84,90	89,90
Clockwork Troops	64,90	84,90
Cruiser	69,90	76,90
Cyber Corps	64,90	76,90
D/Generation	59,90	76,90
Darkspeed		89,90
Das Schwarze Auge	76,90	89,90
Death	64,90	
Dune	69,90	82,90
Dungeon Master		76,90
Egypt	69,90	
Egypt 2 ADV.	76,90	89,90
Empire	69,90	89,90
Espania 92	69,90	82,90
Fire and Ice	64,90	
Formula One GP	64,90	
Global Conquest		90,90
Global Effect	76,90	82,90
Goblins		76,90
Grand Prix X1	64,90	
Guy Spy	69,90	76,90
Hong Kong Majong		89,90
Indiana Jones 4	64,90	82,90
J. Sports Chall.	64,90	76,90
Jshar	76,90	89,90
Junior X2 X20	64,90	
Jim Power	64,90	
Killerball	64,90	89,90
Les Boule 2		76,90
Lex Manow 2		69,90
Links	82,90	94,90
Links 336 Pro		99,90
Lords of the Rings	76,90	82,90
Lords of the Rings 2		89,90
Lure the Tempres	70,90	89,90
Mad Pockets	64,90	89,90
Mega Sports	69,90	89,90
Mega Island 2	89,90	89,90
Pacific Island	69,90	76,90
Patriotizer	76,90	89,90
Perfect General	82,90	89,90
Pinball Dreams	64,90	89,90
Push-Over		76,90
Rampart		69,90
Regent	76,90	
Robocop III		76,90
Say Drums		59,90
Sim City Collection	49,90	
Space Max		76,90
Special Forces	84,90	89,90
Stallinger	84,90	
Stone	64,90	64,90
Super Tetris	80,90	84,90
SWOT		89,90
SWOTL Zusatz je		49,90
The Lord of the	69,90	
Theatre of War		89,90
Ultima Underworld		89,90
Utopia	69,90	
Utopia - New World	49,90	
World of Warcraft	64,90	
Winter Spies 92	64,90	64,90

**PC- und AMIGA-Spiele
schon ab 19,90 DM**

Beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung auf diese Anzeige, so erhalten Sie

2.- RABATT !!!

Lösungen: DM 29,90

**Konsolen und andere Systeme
auf Anfrage!!**

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00
Einschl. DM 100,-

Frei ab DM 100,-

**Kilianstr. 9, 8752 Gunzenbach
Telefon 06029/7192**

Made umnieten. Die restlichen lassen sich dann ohne Gefahr zerbröseln.

Dose:

Zuerst verpaßt man ihr einen Superschuß, danach sollte man sich ganz nah am Boden in der rechten unteren Ecke positionieren und draufhalten.

Puppe:

Hier ist der Streuschuß von großem Nutzen. Man plaziert sich so, daß der unterste der fünf Lichtdolche genau das Auge der Puppe trifft. Fängt Gevatter Nußknacker an, seine Würmchen zu verschießen, wartet man den ersten ab und flüchtet dann in die Ecke links oben. Dort weitere zwei Geschosse abwarten und danach die erste Position wieder einnehmen.

Technospinne:

Nur die Läufer an der Decke sind zerstörbar. Wer hier überleben will, sollte sich stets zwischen den unteren Beinen der Spinne bewegen.

Maschine:

Achtet besonders gut auf den Laser! Öffnet sich der kosmische Satellit, Feuer frei!

Fisch:

Schießen, was das Zeug hält und immer ausweichen. Teilt sich der Fisch, so konzentriert man das Feuer auf die oberen Fische und zerstört mit den (hoffentlich vorhandenen) Bomben den unteren.

Muschel:

Warten, bis sich die Muschel öffnet, dann kräftig ballern. Vorsicht: Man darf die Schale der Muschel berühren, nur ihr Innenleben nicht!

Fledermaus:

Ständig in der Bildschirmmitte bleiben, gegebenenfalls ausweichen. Schießen nicht vergessen!

Mutant:

Keine besondere Taktik; ausweichen und draufhalten.

Riesenwespe:

Die kleinen Bienen ausmanövrieren und auf das Auge der Wespe zielen.

Ishar

Kaum in den Läden, schon gelöst: Oliver Lach aus Hagen kann wichtige Tips und Karten aller Level bieten.

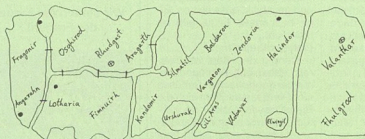
— Im Dorf im Süden von Angarahn findet man einen Kameraden von Jarel.

— In Lotharia findet man Azalghorn, den Geist. Östlich von ihm ist eine Runentafel verborgen.

— Der magische Talisman ist im Verlies in Valanthar.

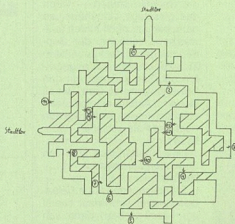
— Die Hexe ist in Fhulgrad. Um

KENDORIA



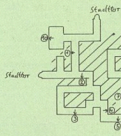
- Dorf
- ⊙ Dungeon-Eingang

Die Stadt Urshurak



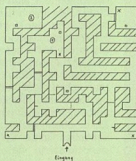
- 1 Eingang
- 2 Almagische
- 3 Zaubersprüche
- 4 Gießhaus
- 5 Jählingstraining
- 6 Einfließen
- 7 Geschicklichkeitstraining
- 8 Händler (Waffen)
- 9 Gießhaus
- 10 Händler (Truhe)

Die Stadt Elwingil



- 1 Händler (Truhe)
- 2 Geschicklichkeitstraining
- 3 Zaubersprüche
- 4 Gießhaus
- 5 Jählingstraining
- 6 Gießhaus
- 7 Händler (Waffen)
- 8 Almagische
- 9 Runentafel
- 10 Farn

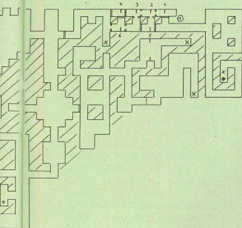
Dungeon im Wald von Rhudgast



- 1 Almagische Farn
- 2 Runentafel
- 3 Schlüssel
- 4 Kiste
- 5 Heil
- 6 Gitter
- 7 Farn

Dungeon in Valathar

1. Ebene

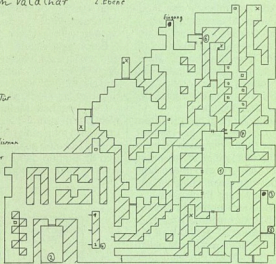


- ④ Helal in der Reihenfolge
3 4 5 4 bedingen

- ! geschlossene Tür
- : offene Tür
- x Schlüssel
- o Kiste
- Teilportfeld
- || Gitter
- Hebel

Dungeon in Valathar 2. Ebene

- Teleportfeld
- x Schlüssel
- 1 Hebel
- + Gehirntur
- = offene Tür
- || geschlossene Tür
- o Kiste
- ④ Runentafel
- ② Magischer Talisman
- ① Weg nach Jher
- ③ Hebel 1 und 2 tragen
- ⑤ Mäkel Kästen tragen
- ⑥ Die Betätigung des Hebels öffnet sich die Tür und das Geheiß hat ⑦
- ⑦ wird mit ⑥ überflutet



Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- **Amberstar**
- **Fate-Gates of Dawn (DM 39-)**
- **Lure of the Temptress**
- **Dungeon Master**
- **Chaos strikes back**
- **Dragonflight**
- **Indiana Jones and the Last Crusade**
- **Indiana Jones 4**
- **Bane of the Cosmic Forge**
- **Legend**
- **Monkey Island 1**
- **Monkey Island 2**
- **Ultima 6-7**
- **Ultima Underworld**
- **Prophecy of the Shadow**

- * Pool of Radiance
- * Secret of the Silver Blades
- * Champions of Krynn
- * Death Knights of Krynn
- * **Dark Queen of Krynn**
- * Eye of the Beholder 1
- * Eye of the Beholder 2
- * **Might & Magic II**
- * **Might & Magic III**
- * Ehrla 1
- * Ehrla 2
- * Legend of Faerghall
- * Space Quest 4
- * Kings Quest 1-5
- * Larry 1-3/ Larry 5

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4,-
ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY

Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 09 11/790 51 02



PROBLEME BEIM LÖSEN EINES ROLLENSPIELES

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Pläne und Erläuterungen) zu (fast) allen neuen Rollenspielen. Zum Beispiel:

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| Amberstar | Night and Magic 3 |
| Abandoned Places | Monkey Island 2 |
| Buck Rogers 2 | Obitus |
| Eco Quest | Police Quest 3 |
| Elvira 2 | Robin Hood |
| Eternam | Space Quest 4 |
| Fate - Gates of Dawn | Spirit of Adventure |
| Indiana Jones 4 | Star Trek Adventure |
| Kings Quest 5 | Treasures Savage, Front |
| Larry 5 | Ultima 7 |
| Legend | Ultima Underworld |

! NEU !

Jetzt auch Lösungen für Konsolenspiele. Zum Beispiel: Arcana, Exile, Shining in the Darkness, Zelda 3

Natürlich können Sie bei uns auch Lösungen für Ihre Rollenspiele bestellen. Einfach anrufen oder eine Liste zum Preis von TDM anfordern.

Neu: Ishar, Darkseed

! EINZIGARTIG IN DEUTSCHLAND. !
daß Sie bei uns auch das erste Computer- und Konsolenrollenspielmagazin **Mosaic Worlds** zum Preis von 4 DM (plus Portokosten) bestellen können. Das Magazin beinhaltet Berichte und Lösungen zu den neuesten Rollenspielen.

Preis für eine Lizenz: 25 DM plus MwSt. oder 18 DM für 3 DM bei Vorzahlung. Bei Bestellung an:

Magic Line c/o Markus Müller
Gerhardstraße 2
1000 Berlin 21

Γ-1-(0,20) 301 84 95

91 84 95



Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!
Bestellen Sie JETZT!!!

**Komplett
deutsch**

Best.Nr.	Title		PC 3.5 o.5,25	Amiga
7.61	Secret of Monkey Island II	dt.	82,50	82,50
7.62	Indy 4	dt.	82,50	82,50
7.63	Epic	dt.	82,50	78,50
7.64	Space Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.65	Kings Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.66	Aces of Pacific	dt.	89,90	-
7.67	Global Effect	dt.	94,50	79,50
7.68	Wing Commander 2	dt.	85,50	-
7.69	Simant	dt.	82,50	82,50
7.70	Mad TV	dt.	82,50	75,50
7.71	Eye of the Beholder	dt.	82,50	78,50
7.72	Populous II	dt.	-	82,50
7.73	Might & Magic	dt.	82,50	78,50
7.74	Heart of China	dt.	82,50	78,50
7.75	Civilisation	dt.	82,50	-
7.76	More Lemmings	dt.	69,50	69,50
7.77	Jaguar XJ 220	dt.	-	69,50
7.78	Castles	dt.	-	79,90
7.79	Amberstar	dt.	-	89,50
7.80	Ultima 7	dt.	82,50	-
7.81	Battle Isle	dt.	82,50	78,50
7.82	Elvira II	dt.	82,50	82,50

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)
TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibtes 3% Skonto

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: DIF GAME Verlag I, Guelia, Kampstr. 34/AG, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 0209/586822 und 586823, Fax: 0209/586824
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

sie aus der Schweinegestalt zu befreien, benutzt man den "Arb-bool"-Trank.

— Weitere Runentafeln befinden sich im Verbotenen Haus in Zendoria, in Gil-Aras und im Verlies in Rhudgast.

— Der magische Flacon befindet sich ebenfalls im Verlies in Rhudgast.

— Das magische Schwert von Jarel befindet sich im Norden von Baldaron. Um es nehmen zu können, müssen alle Figuren Level 10 erreicht haben.

— Im Norden von Silmatil findet man eine Schildkröte.

— Im Turm von Jon im Lande Kandomir nimmt man die Schriftrolle mit.

— Bei Thorm in Elwingil findet man Mönchskutten.

— Deloria bringt man zu ihrem Vater in das Dorf in Halidor. Dafür erhält man den Schlüssel für das Verlies in Valanthar.

— In Zendoria und in Aragarth findet man jeweils einen Mann für besondere Trankzutaten.

— Gelangt man zum Schluß nach Ishar, so braucht man nur geradeaus zu gehen und die drei Gegner und schließlich Krogh selbst ausschalten. Jetzt kann man sich die grandiose Schlußsequenz ansehen!

— Für Besitzer von Diskmonitoren:

In jedem .sav-File findet man bei Sektor 01/232 beginnend die Eigenschaftswerte der Figuren. Bei 07/409 und 410 ist ein Eintrag für den Goldbesitz der ersten Figur.

Armour Alley

Das wurde auch langsam Zeit: Andreas Fröhlich aus Bad Aibling liefert als erster hilfreiche Tips und Karten zu Three Sixtys unterschätzter Strategie-Geschicklichkeitsperle.

Superbunker:

Diese Bunker können nicht zerstört werden. Es lohnt sich aber, sie zu erobern, denn sie können von gegnerischen Fahrzeugen (bis auf Panzer) nicht passiert werden. Am einfachsten ist es, wenn man Fallschirmspringer so abwirft, daß sie möglichst nahe bei der Bunkertür landen (s. Bild 1).

Die zweite Möglichkeit besteht darin, einen Panzer vorzuschicken, der den Bunker mit dem Flammenwerfer "ausräuchert". Danach können Infanterie oder Fallschirmspringer den Bunker besetzen (s. Bild 2).

Ballonbunker:

Die gegnerischen Bunker können mit ca. 10 Bomben oder 2 Raketen zerstört wer-

den. Um einen Bunker zu erobern, setzt man eine Truppe Infanteristen oder Fallschirmspringer vor dem Bunker ab. Die Soldaten, die nicht im Bunker bleiben können, sammelt man dann wieder auf.

Flugabwehrgeschütz:

Die gegnerischen Geschütze zu zerstören oder zu übernehmen ist eine Aufgabe, die man gleich am Anfang einer Mission erledigen sollte, wenn man nicht regelmäßig abgeschossen oder beschädigt werden will.

Eine waghalsige Angelegenheit ist es, im toten Winkel der Geschütze anzufliegen und sie dann mit Kanonen oder Bomben zu erledigen.

Die einfachste Methode besteht darin, sehr tief zu fliegen und wenn man außer Sichtweite ist, 2 Raketen abzufeuern (S. Bild 3). Stehen dabei gegnerische oder unzerstörbare Ge-

bäude im Weg, so muß man sie entweder zerstören oder einnehmen, denn durch eigene Bunker kann man hindurchfeuern (s. Bilder 4 und 5).

Auch Infanteristen und Fallschirmspringer können ein Geschütz demonstrieren, wenn man sie vor dem Geschütz absetzt (s. Bild 6). Nach der Aktion kann man die Soldaten dann wieder einsammeln.

Panzer eignen sich nur bedingt dazu, Geschütze auszuheben, denn einige Geschütze können auf Fahrzeuge schießen (jedoch nicht auf Infanterie).

Ist das Geschütz zu weit von der eigenen Basis entfernt, sollte man es durch Ingenieure wieder aufbauen lassen.

Gegnerkonvois:

Gegnerkonvois kann man leicht aufreien, indem man vor ihnen landet oder vor ihnen einige Millimeter über dem Bo-

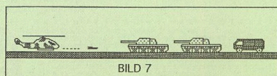
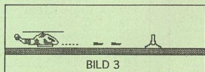
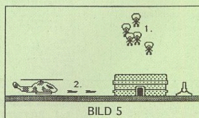
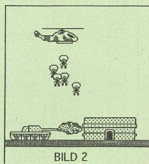
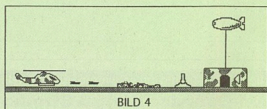
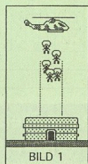
den rückwärts fliegt und Rakete und die Bordkanone sprechen läßt (s. Bild 7).

Auch Bomben, die man über dem Konvoi abwirft, sind sehr effektiv.

Infanterie sollte man nur dann mit dem Hubschrauber bekämpfen, wenn man über Napalmbomben oder die "Dumb-Missiles" verfügt. Alle anderen Waffen verbrauchen viel zuviel Munition, um effektiv zu sein.

Luftkampf:

Man sollte grundsätzlich nicht über dem eigenen Konvoi mit dem gegnerischen Hubschrauber kämpfen, da die herunterfallenden Trümmer eines abgeschossenen Hubschraubers oder einer zerstörten Rakete die Fahrzeuge beschädigen oder zerstören können. Kämpfe über dem gegnerischen Konvoi sind aus demselben Grund willkommen. Die



Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

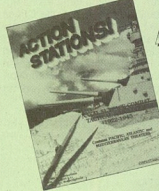
Viele Direktimporte aus den USA

Jens Dührkop
CoSi Computerspiele, -Simulationen
 Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe
 ☎ 04531/87821

Do you live in the 51st state of the USA?

Wahrscheinlich nicht; deshalb erhalten Sie bei uns alle hier aufgeführten Spiele mit

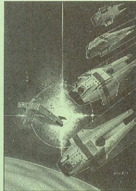
deutschen Regelübersetzungen!



ACTION STATIONS!

WORLDS AT WAR

(Storm Computers)

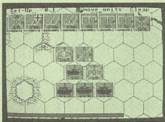


Action Stations Utility Disk
 (Storm Computers)
 1 Hilfsprogramm, 28 zusätzliche Schiffsklassen und 13 neue Szenarien für Action Stations!
 Bei uns mit deutscher Anleitung!
 Für IBM, Amiga: 99,95 DM

Science-Fiction-Strategiespiel für 1-2 Spieler mit Planeteneroberung, Rat von Raumschiffen usw. Durch variable Größe der Sternkarte sind kurze Szenarien oder nützliche Feldzüge möglich.
 Hoher Wiederholbarkeitswert, da die Planeten und Hyperraumwege bei jeder neuen Partie neu verteilt werden.
 Computer Gaming World (USA) über dieses Spiel: "Like *EMPIRE*, what this game has is play value."
 Bei uns mit deutscher Anleitung!
 Für IBM (EGA) und Amiga: 89,95 DM

NAPOLEON I

(Storm Computers)
 Simulation von 4 Feldzügen (1805, 1806-07, 1809, 1811-14) auf Korporationsebene. Bei Schlachten kann auf die taktische Ebene herunter "gezoomt" werden.
 Alle wichtigen Aspekte der Kriegsführung der damaligen Zeit sind berücksichtigt: Moral, Ernährung, Abnutzung, Versorgung aus den Land, Truppenträger, Kapitulation usw.
 Bei uns mit deutscher Anleitung.
 Für Amiga, ST: 79,95 DM



WHITE DEATH

(Storm Computers)

Sehr detaillierte Simulation der Schlacht um Velikiye Luki Ende 1942 auf operativer taktischer Ebene. Über 400 Einheiten, 27 Vaffengattungen: Von T-34-Straßkämpfern bis zum Kradschützenbataillon und von der Ski-Kompanie bis zum "Stalinorgel"-Regiment.
 Das Spielsystem gibt das Ringen um die Initiative beider Seiten sehr gut wieder.
 Bei uns mit deutscher Anleitung.
 Für Amiga (1 MB): 99,95 DM

WHITE DEATH

Battle for Velikiye Luki, November 1942



Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

Second Front

(SSI)
 Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene, 1 Spielzug = 1 Woche. Mit Luftverfechtung, Lenkung der Produktion, Truppenführern usw.
 Sehr detailliert!
 Für Amiga, ST: 99,95 DM, IBM: 109,95 DM

Western Front

(SSI)
 Frankreich und Italien 1944/45. Gleiches Spielsystem wie Second Front. Für IBM: 109,95 DM

Carrier Strike: South Pacific 1942-44

(SSI)
 Flugzeugträgergeschlachten im Pazifik auf operativ-taktischer Ebene. Von selbstem Programmierer wie Second + Western Front.
 6 Szenarien + Feldzugsoption!
 Für IBM: 119,95 DM

Erweiterungsdisk für Carrier Strike:
 In Kürze für IBM lieferbar.

ARMADA 2525

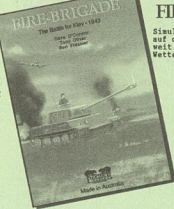
(Interstel)
 Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. Für IBM: 109,95 DM

LOST ADMIRAL

(GGP)
 KMPER-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariogenerator. Für IBM: 99,95 DM

Vorankündigung:

Carrers at Sea (SSG), in Kürze für IBM lieferbar. Preis ca. 109,95 DM



FIRE-BRIGADE

Simulation der beweglich geführten, hin und her wogenden Schlacht um Kiew Ende 1943 auf operativer Ebene. Fire Brigade besitzt einen hohen Authentizitätsgrad, eine sehr weit entwickelte "künstliche Intelligenz" sowie eine vorbildliche Benutzerführung. Wetterverhältnisse, Ernährung, Moral, Kampferfahrung usw. sind berücksichtigt.

Amiga Special Nr. 6/92:
 "Fire Brigade ist in der Tat das wohl zur Zeit ernsthafteste und beste historische Strategiespiel, das es (nicht nur für den Amiga) zu kaufen gibt!"
 Bei uns mit deutscher Anleitung (37 Seiten).
 Für IBM, Amiga (1 MB) und ST: 99,95 DM

Deutsche Anleitungen

einzelne:

Action Stations: 25 DM
 Carrier Strike South Pacific: 23 DM
 Conflict: Middle East: 19 DM
 Conflict: Korea: 20 DM
 Fire Brigade: 25 DM
 Fire Team 2200: 16 DM
 Lost Admiral: 19 DM
 Medieval Lords: 16 DM
 Overrun: 25 DM
 Panzer Battles: 25 DM
 Perfect General: 19 DM
 Rules of Engagement: 19 DM
 Storm Across Europe: 20 DM
 Sword of Argon: 21 DM
 Typhoon of Steel: 25 DM
 Warship: 21 DM
 Western Front: 21 DM
 White Death: 25 DM
 Worlds at War: 14 DM

Wir führen auch KoSiS ohne Computer, z.B.:

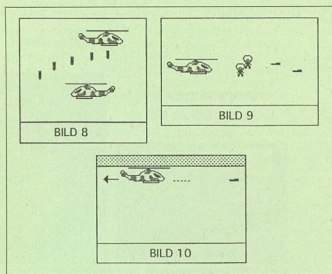
Titeldie: Duel for Kursk (3V)
 mit 1 landkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 400 Conturen, Regiments- und Bataillonebene.
 Preis: 59,95 DM

Stalingrad Pocket (The General)
 mit 1 landkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 420 Conturen, Divisionen- und Bataillonebene.
 Preis: 59,95 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 2 DM in Briefmarken erhältlich

Versandkosten:

Vorausnahme: 4,90 DM
 Nachnahme: 7,90 DM



Bordkanone ist nur in den Anfangsleveln gegen den Feind hilfreich — später kann man sie getrost vergessen.

Auch durch Raketen läßt sich der Gegner nur anfangs ab und zu abschießen. Sie haben aber den Vorteil, daß der Feind einige Zeit mit Ausweichmanövern und ähnlichem beschäftigt ist. Dadurch kann man hervorragend Zeit schinden.

In späteren Leveln läßt sich der gegnerische Hubschrauber am besten mit Bomben zerstören. Man fliegt rückwärts vor ihm her und weicht gegebenenfalls seinen Schüssen aus. In einem günstigen Moment fliegt man über ihn drüber, während man einen Bombenteppich wirft (s. Bild 8). Aber Vorsicht — der Gegner versucht dies natürlich auch!

Wird man selber von Raketen verfolgt, so gibt es vier Möglichkeiten, sie loszuwerden:

1. Man wirft ein oder zwei Fallschirmspringer ab und versucht, die Rakete in die Fallschirmspringer zu locken (s. Bild 9).

2. Man versucht, die Raketen in den Ballon des eigenen Bunkers zu leiten.

3. Man fliegt rückwärts am oberen Bildschirmrand entlang (der Heli muß nach hinten geneigt sein). Die Rakete tut dann dasselbe und sobald sie 2 bis 3 cm entfernt ist, holt man sie mit einem kurzen Dauerfeuer vom Himmel (s. Bild 10).

4. Man weicht ihr so lange aus, bis ihr der Sprit ausgeht (sie fängt dann an zu rauchen). Aber Vorsicht: die herunterfallende Rakete könnte zufällig eines Eurer Fahrzeuge treffen und zerstören.

Konvoizusammenstellung:
Viele Panzer schaden nie,

und auch die Raketenwerfer sind aus obengenanntem Grund (Zeit schinden!) sehr nützlich (Abschüsse werden damit leider nur anfangs erzielt). Ganz am Ende des Konvois sollten die Vans folgen. Alle Fahrzeuge sollten mit ca. 2 Wagenlängen Abstand fahren (Bombenteppiche und Splitter verlieren so etwas von ihrer Wirkung).

Generelles:

— Zerstört sowenig Gebäude wie möglich, denn auch sie bringen Geld ein, ist der Level einmal geschafft.

— Habt immer mindestens einen Hubschrauber in Reserve.

— Zerstört bei einem Gegnerkonvoi immer erst alle Panzer. Mit dem Rest hat der eigene Konvoi dann keine Probleme mehr.

— Sorgt für einen stetigen Angriffsfluß.

— Lieber zwei kleinere Konvois als einen großen.

— Erschöpft Euren Geldvorrat nie vollständig (nicht unter 20 gehen).

— Bevor Ihr einen Konvoi loschickt, zerstört erst alle gegnerischen Geschütze.

— Ihr habt einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil dem gegnerischen Hubschrauber gegenüber.

— In einen Superbunker passen bis zu 5 Soldaten, in einen Ballonbunker bis zu zwei.

— Gelingt es Euch, ein paar Fallschirmspringer über dem gegnerischen Endbunker abzuwerfen, gibt es zusätzliches Geld (die Soldaten müssen den Bunker natürlich zuerst erobern).

— Erlaubt dem gegnerischen Heli auf keinen Fall, Fallschirmspringer über dem eigenen Hauptquartier abzuwerfen, andernfalls geht Eure Kohle flöten.

— In den letzten zwei Leveln befindet sich in der Mitte des Schlachtfeldes ein Landepfad.

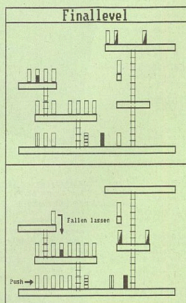
(In den jeweiligen Spalten wird die benötigte Schußanzahl für eine Waffe angegeben, mit der man ein spezielles Fahrzeug zerstören kann. Ein "—" bedeutet, daß die Waffe gegen diesen Fahrzeugtyp nicht besonders effektiv ist. Die Werte in der Infanteriespalte gelten für eine Gruppe von fünf Infanteristen.

Push Over

Amesen-Power! Auf vielfachen Wunsch aller verzweifelten Dominosteingeschädigten, hier endgültig alle Codes der hundert Gröbel-Level. Als besonderen Service liefert Bernd Przybylski aus Berlin eine Zeichnung des letzten Levels, auf der die genaue Vorgehensweise grafisch erklärt wird.

PUSHOVER

	01536	09222	23070	80.	28927
	01024	09734	55.	22558	29439
	03072	30.	08718	18494	30463
05.	03584	08206	19006	29951	
	02560	24590	20030	31999	
	02048	25102	19518	85.	32511
	06144	26126	60.	17470	31487
	06656	35.	25614	17982	30975
10.	07680	27662	16958	26879	
	07168	28174	16510	27647	
	05122	27150	16511	90.	28671
	05634	26638	65.	17023	28159
	04610	40.	30734	18047	26111
15.	04098	31246	17535	26623	
	12290	32270	19583	25599	
	12802	31758	20095	95.	25087
	13826	29726	70.	19071	08703
	13314	45.	30238	18559	09215
20.	15362	29214	22655	10239	
	15878	28702	23167	09727	
	14854	20510	24191	44543	
	14342	21022	75.	23679	
	10246	50.	22046	21631	
25.	10758	21534	22143		
	11782	23582	21247		
	11270	24094	20735		



The Simpsons

Thomas "Bartman" Kling aus München ist heil aus Springfield zurückgekommen und bringt eine komplette Chronik aller Ereignisse mit. Man sieht, auch ein Geschicklichkeitsspiel läßt sich hervorragend zu einem schönen Tip verarbeiten.

Level 1: Die Straßen von Springfield

In diesem Level kann man fast alles umsprühen, was einem an purpurroten Objekten in den Weg kommt — ausgenommen natürlich die Ausnahmen:

Die Kugel und das Pferdchen deckt man mit der an der Leine hängenden Wäsche ab. Den Farbeimer kann man durch einfaches Durchgehen umwerfen. Sein Inhalt ergießt sich dann über die Markise und färbt sie rot. Die frische Farbe des Sonnendaches spült man mit Wasser aus dem Hydranten ab, dazu kauft man im Werkzeugladen den Schraubenschlüssel, stellt sich dann an den Hydranten und dreht ihn damit auf.

Die Leuchtreklame des Bowling-Centers wird mit einem gezielten Raketenbeschuss in dessen rechte obere Ecke eingeschaltet.

Ebenso leicht lassen sich die roten Rollos an den Fenstern des Altenheimes mit gezielten Raketenbeschüssen öffnen. Den Vogel im Schaufenster muß man mit einer Knallerbse erschrecken. Dazu stellt man sich in die linke untere Ecke des Fensters und wirft eine Cherry Bomb nach rechts (Vorsicht Hund!) Den Vogel auf der Statue beseitigt wieder eine Rakete.

Was, ihr habt alles umgefärbt und es fehlt immer noch ein Objekt? Tja, dann könnte es sein, daß ihr den Parkwächter vergessen habt. Um ihn ebenfalls ein neues Outfit zu verpassen, geht man am besten so vor:

Man stellt sich direkt vor das Schild "Keep Off" und springt. Jetzt geht man ein bißchen nach rechts, bis man etwa in der linken Hälfte des Busches steht. Kommt der Wächter, beginnt man sofort zu sprühen und springt dann nach rechts weg. Achtung — diese Aktionen verlangen ein gutes Timing. Der geringste Fehler kann schlimme Folgen haben. Entweder erwischt der Aufseher Bart (was ein halbes Leben kostet, aber das kleinere Übel wäre) oder er entkommt uns,

bevor wir ihn umfärben können. In diesem Falle ist das Spiel gelaufen, denn er kommt nicht wieder. Man muß also von vorne beginnen.

Noch einige besondere Tips zu Level 1:

Man kann praktisch auf alle Bewohner springen, die man trifft. Lediglich der Typ, der vor dem Werkzeugladen erschseint, ist nicht mutiert.

Die Blumenschalen kann man nur von einem tiefer liegenden Standplatz erreichen; mit dem Schlüssel kann man den Duschgang zum Altenheim benutzen.

Um beim Skateboard-Fahrer Jimbob aus dem Weg zu gehen: Sobald man ihn sieht, so schnell wie möglich die obere Kante des Gehwegs ansteuern und Stoff geben! Im Gebüsch unter der Wäscheleine ist ein Krusty versteckt. Erreichen kann man ihn, indem man von links kommend über das erste Monster springt und dann wartet, bis das zweite den rechten Rand des Busches verlassen hat. Dann loslaufen und im Sprung (an der rechten Kante des Busches) den davonfliegenden Krusty einsammeln.

Wer partout den Krusty auf dem Kinodach haben will — einfach nur ein wenig nach rechts gehen, bis man knapp vor einem springenden Monster steht. Dann Feuertaste drücken und einen langen Sprung auf den Abfallkübel machen. Der Joystick weiter nach rechts gedrückt halten (Feuertaste auch) und im Flug den Clown einkassieren.

Um Nelson zu besiegen, braucht man eigentlich nur am linken Bildschirmrand stehen zu bleiben und fleißig Wasserbomben zu werfen. Kommt eine solche von Nelson, muß man natürlich springen. Hat man Maggie dabei, so kann man die Bowlingkugeln durch einfaches Anspringen ebenfalls gegen seinen Rivalen einsetzen.

Level 2: Das Einkaufszentrum

Wer diesen Level zum ersten Mal zu Gesicht bekommt, wird sicherlich ernste Zweifel haben, ihn überhaupt mal zu schaffen. Aber keine Sorge, es wird schon werden!

Grundsätzlich gilt: Hüte und Beweise nach Möglichkeit nur in ruhigen Zonen einsammeln!

Vom Startplatz aus geht man am besten strach nach rechts. Die Ringe springen dann exakt über Bart hinweg. Der Versuch, ihnen auszuweichen, sei Fortgeschrittenen überlassen, denn er endet häufig tödlich.



Im gleichen Atemzug bewegt man sich an den zwei Tüten vorbei (oder vielmehr drunten durch) bevor man nach einer kleinen Atempause auch noch den Pappbecher hinter sich läßt. Die nun folgenden Ringe sind nach obengenanntem Muster zu unterqueren.

So, und jetzt beginnt der Spaß!

Bart steht nun vor einer Grube nassen Zements und muß die vorgesehene "Umleitung" benutzen. Das Schwierigste daran ist der Sprung auf die erste Plattform; man muß ihn sehr gut üben! Seid nicht traurig, wenn ihr beim ersten Mal alle Euch zur Verfügung stehenden Leben im Beton versenkt, das ging mir genauso (manchmal auch heute noch). Als Tip sei aber verraten, daß ein normaler Sprung mit ein wenig Anlauf ausreicht, und man nicht mit langen Jumps experimentieren muß.

Doch das war nur der Anfang. Die Sprünge auf die nächsten Plattformen sind teilweise genauso nervenzerrend. Den Gipfel des Sprungtrainings bilden aber die Lollies, die sich in schnellem Tempo drehen und bekanntlich nur besprungen werden können, wenn ihre Stiele gerade nicht nach oben oder unten zeigen.

Auch hier hilft nur eisernes Üben — viel Erfolg! Es geht allerdings auch einfacher: Wenn man nämlich auf der zweiten Plattform dreimal senkrecht nach oben springt, dann transportiert sie Bart automatisch ans Ende der Grube. (Aber das verrate ich nicht, ätsch!) Als Belohnung gibt es auch hier wieder einen Krusty.

Den nun folgenden zwei Ringen entkommen, warten ein paar einfache Zuckerstangen auf uns — kein Problem! Auch die folgende Anordnung macht keine Schwierigkeiten, wenn man wartet, bis beide Gegner etwa zur gleichen Zeit springen. Doch dann kommt er — Dr. Marvin Monroe! Ihm muß man nur dreimal auf die Birne hupsen und er ist hinüber. Diese Vorgehensweise erfordert nur wenig Timing, da man dann springen muß, wenn er gerade nichts wirft.

Mit der Rolltreppe geht es dann in die Lederwarenabteilung. Diese bietet eigentlich keine besonderen Schwierigkeiten. Nur auf die folgenden Dinge sollte man achten:

Man sollte auf jeden Fall mit Springen im Bereich von Türen vorsichtig sein, da man sonst schnell ungewollt auf dem Kopf einer Person landet. Was so springt wie ein Ring, kann

auch so unterquert werden. Das Halbschuhgarn ist auch kein Problem, wenn man sich den auf dem Boden liegenden Hut als Warteplatz wählt.

Vorsicht vor den Cowboystiefeln! Sie krachen von oben herab und erheben sich nur für kurze Zeit wieder.

Am Ende des Stockwerks erwartet uns ein Riesenschuh als Zwischengegner. Da er nicht schießt, ist er sehr einfach zu besiegen. Man springt lediglich in den Momenten, in denen er sich nicht bewegt, auf den Kopf seines "Führers", und das drei Mal. Aufpassen muß man nur, daß man nicht unter den Riesentiergerät und dabei plattgemacht wird. Senkt er sich ab, so ist auch das Springen unter die Schuhsohle verboten.

Wieder eine Rolltreppe — und wir sind in der Spielwarenabteilung. Auch die ist ohne Probleme zu bewältigen. Allerdings spielen hier Kinder mit Tüten, was unsere besondere Vorsicht erfordert. Während einige Kids mit Tüten über dem Kopf herumlaufen (und so nichts mehr sehen), veranstalten andere eine Art Sackhüpfen damit. Des weiteren hat man es hier auch noch mit Zaubertüchlein zu tun. Die Zylinder, aus denen die Kaninchen hervorspringen, kann man ebenfalls einsammeln. Die Langhosen kann man unterlaufen, was aber nur in zwei Einzelschritten funktioniert. Dazu muß man sich genau zwischen sie stellen, was allerdings ein wenig Präzision erfordert.

Wat man die angrißlustigen Bananenschalen (?) erreicht, so ist dies die letzte Stelle, an der man noch Beweise oder Hüte einsammeln kann. Es folgt nämlich wieder eine Zentrigrube, diesmal mit Zauberstäben als Sprungziel. Abgesehen vom berühmten "ersten Sprung" (leider) ist sie aber völlig locker zu überqueren. Springt man vom letzten Stab ab, wenn er seine höchste Position erreicht hat, so fällt einem auch ein "Kopf des Jebediah" vor die Füße. Über seine Funktion kann man streiten, da er nur ca. 5 Sekunden wirkt, sich in der folgenden Zone aber kein Gegner aufhält (auch schnelles Laufen bringt hier kaum Vorteile).

Weiter geht es mit ein paar Zauberstäben, die sich auf und abbewegen. Dann kommt der letzte Zwischengegner dieses Levels: der Zauberer. Im Prinzip kann man ihn genauso angehen wie die anderen Geg-

ner auch. Als neue Schwierigkeit ist nur hinzugekommen, daß er sich laufend an neue Stellen zaubert und nur kurze Zeit nicht schießt. Den ersten Schuß sollte man hier immer abwarten — dann Attacke!!!

Die letzte Rolltreppe führt uns direkt zur Endgegnerin, Frau Botz. Um sie zu besiegen braucht man bloß die abgeworfenen Koffer mittels eines Sprunges wieder nach oben zu schicken, wobei man die Alte treffen sollte. Ohne die Hilfe von Marge ist dieses Vorhaben aber extrem gefährlich. Hat man Marge zur Verfügung, so muß man nur den ersten Koffer ausweichen. Sobald Frau Botz zum ersten Mal von Marge entworfen wurde, hopst man auf den nächsten Koffer und wartet dort einen Augenblick, bis er Frau Botz erreicht hat. Diese Aktion wiederholt man ein paar Mal. Schließlich sucht die Gangsterin das Weite.

Level 3: Der Krustlyand-Vergrümpfspark

Im Vergnügungspark, der für uns leider kein großes Vergnügen ist, sollte man zuerst die Ballons auf dem ersten Ziel einsammeln. Sobald die Tonne wieder erscheint, springt man damit es hier auch noch mit Zaubertüchlein zu tun. Die Zylinder, aus denen die Kaninchen hervorspringen, kann man ebenfalls einsammeln. Die Langhosen kann man unterlaufen, was aber nur in zwei Einzelschritten funktioniert. Dazu muß man sich genau zwischen sie stellen, was allerdings ein wenig Präzision erfordert.

In der ersten Bude konzentriert man sich am besten auf die obere Reihe. Dazu springt man einfach hoch und drückt, wenn Bart seine höchste Position erreicht hat, die Feuerart. Das Glücksrad ist Glücks-sache — oder doch nicht? Um drei rote Ballons zu treffen, konzentriert man sich zu nächst auf den mittleren (den Sprung muß man abschätzen) und bewältigt die beiden oberen dann spielend mit der oben erwähnten Methode.

Bei der Glücksbiere wird man vorzugsweise die dritte Reihe an und schießt in dem Moment, in dem sich eine Ente kurz vor dem Zielkreuz befindet. Geht man weiter (Vorsicht: Bombenwerfer), so gelangt man zum Lukas. Wer will, kann dieses Spiel ja mal probieren... Obwohl die Schleuder anscheinend zu den Preisen gehört, kann man sie einfach mitnehmen. Auch den Ballon, den der Mann in der Hand hält, kann man ohne Probleme mit-

AUS DEUTSCHEN LANDEN

Alle Games und Module enthalten in deutscher Anleitung des Herstellers

WINTERGAMES	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
1. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
2. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
3. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
4. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
5. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
6. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
7. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
8. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
9. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
10. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
11. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
12. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
13. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
14. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
15. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
16. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
17. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
18. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
19. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
20. Wintergates	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

NEU VON INTERACTIVE	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
1. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
2. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
3. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
4. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
5. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
6. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
7. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
8. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
9. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
10. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
11. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
12. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
13. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
14. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
15. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
16. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
17. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
18. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
19. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
20. Interactive	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

Entlang September wird das deutsche SUPER-MAG erscheinen. Eine Weltreise durch die deutsche Super-MAG.

SPIELKONSOLEN - KONSOLSPIELE

SPIELKONSOLEN	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
1. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
2. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
3. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
4. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
5. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
6. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
7. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
8. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
9. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
10. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
11. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
12. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
13. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
14. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
15. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
16. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
17. Spielkonsolen	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

gehen lassen. Das größte sich nun ergebende Problem dürften die Killer-Clowns sein. Man muß sie wohl oder übel überspringen — aber bitte rechtzeitig! Vorsicht ist auch bei jenen Zelten geboten, aus deren Fenstern wieder Glandipen kommen (was oft passieren kann, wenn auch Clowns erscheinen).

Hat man endlich die letzte rollende Tonne überwunden, so gelangt man ins Fun House, wo man zunächst an einer Anordnung vertrackter Türen sein Geschick sowie sein Kombinationsvermögen testen kann. Schafft man es, so verwandeln sich alle Türen in Ballons — leider nur für begrenzte Zeit.

Das nächste Problem heißt: Wie erreiche ich eine Plattform, die höher ist als ich springen kann? Des Rätsels Lösung liegt in den verschiedenen Röhren, aus denen in regelmäßigen Abständen Gase aufsteigen. Aufpassen muß man nur, daß man nicht versehentlich zu weit fliegt.

Der weitere Weg wird nur noch von einem kugelnden Jungen erschwert. Hier heißt die Devise: Überspringen und sofort die Plattformen erklimmen. Diese sind im Zick-Zack angeordnet und daher leicht zu absolvieren. Leider kommt schon wieder Explosives von oben, damit es nicht ganz so einfach wird. Ganz Mutige können sich in diesem Teil wieder einen Krusty schnappen. Die letzten paar Meter muß man wieder darauf achten, nicht mit einem Jungen zusammenzustoßen. Er kommt relativ spät nach dem ersten — man muß kurz warten. Wieder an der frischen Luft erwarten uns Killer-Clowns und Kriechmonster. Dann kommt die Sensation: Das Riesenrad! Man springt einfach auf die Gondel und fährt mit ihr auf die andere Seite (die Gondeln lassen sich von einem Zeltdeck aus am einfachsten erreichen). Sollten noch Goals fehlen, so hat man nun die letzte Gelegenheit, welche einzusammeln. Man muß aber danach wieder eine Extrarunde auf dem Riesenrad drehen, damit wieder ein neuer Ballon geflogen kommt.

Am Ende erwartet uns Bob, der Pausenc clown. Die Tatsache seiner übergroßen Füße können wir hier für uns ausnutzen. Man springt auf seine großen Latschen (was ihm nicht immer sehr angenehm zu sein scheint). Wichtig ist nur, daß man immer in seiner Nähe bleibt, da man so vor seinen großen Gewaltsprüngen sicher

ist und ihnen gut ausweichen kann. Lisa kann diesen Kampf dadurch abkürzen, daß sie Bob einige Bowlingkugeln auf den Kopf fallen läßt.

Level 4: Das Museum für Naturgeschichte

Vorab ein Hinweis zum Thema Beweise in diesem Level: Da außerhalb der Besuchszeit keine Besucher im Museum herumlaufen, muß man hier die Museumswärter inspeziere und ihnen die Beweise entlocken.

Im Springfield-Museum muß man so ziemlich auf alles gefaßt sein. Nach dem Überspringen des ersten Glandipen fallen seine Kollegen im wahrsten Sinne des Wortes "aus dem Rahmen".

Um an das erste "Exit"-Schild zu gelangen, stellt man sich einfach rechts auf die Vitrine. Kurz bevor der Zebold seinen Rahmen verläßt, macht man dann einen langen Sprung nach links in diesen Rahmen, dem sofort ein kleiner Sprung in den Rahmen links daneben folgen muß. Mit der Dart-Gun schießt man jetzt das Ausgangsschild im Sprung ab.

Noch ein Wort zu den Vitrinen: Man kommt an ihren Inhalt heran, indem man dem Tip aus der Anleitung Folge leistet und einfach ein paar mal auf ihnen herumspringt, so erhebt sich dann der Inhalt und man kann ihn einsammeln.

Die nächste Schwierigkeit besteht in der Alarmanlage des Museums. Dessen grafische Darstellung mag beim ersten Mal möglicherweise etwas irritieren, aber es ist eigentlich ganz einfach. Man stellt sich dazu kurz vor den unteren Laser (am besten wenn der obere gerade aktiv ist) und wartet, bis der oberste Laser erneut feuert. Dann rennt man unter ihm durch. Hat man den Dschungel erreicht (das zweite "Exit"-Schild nicht vergessen), so muß man sich etwas beeilen, da dort ein paar anhängliche Spinnen herumlaufen. Hat man den nächsten Baum unverseht erklimmen, so kann man sich mit einem langen Sprung links eine weitere Dart-Gun schnappen und/oder mit ein paar präzisen Sprüngen nach rechts die Treibsandkühle überqueren — aber bitte nicht mit der Libelle kollidieren.

Nun steht Bart vor einem großen See. Um diesen zu überqueren, stellt man sich auf den rechten Ast des Baumes an die äußerste Kante und springt, sobald sich im Wasser etwas regt, nach rechts ab. Die-

ser Sprung erfordert mal wieder etwas Timing. Auf dem Krokodil sicher gelandet, sollte man sich möglichst rechts halten, um nicht von der herabfallenden Kokosnuß getroffen zu werden. Sobald das Krokodil umkehrt, schnell einen Sprung auf das nächste machen. Aufpassen, daß man nicht versehentlich zu früh springt. Vom dritten Krokodil im letzten Moment einen satten Sprung über die Spinne auf die andere Seite machen und der Kokosnuß ausweichen.

Jetzt wird es etwas anstrengend: Man muß den Affen überwinden und über die Kuhle auf die andere Seite gelangen. Der Affe wirft ständig mit Kokosnüssen — also Vorsicht! Auf der anderen Seite erwarten uns ein paar leicht zu unterquerende Spinnen. Diese sind reine Nervensache, man darf nur nicht zu leichtsinnig sein.

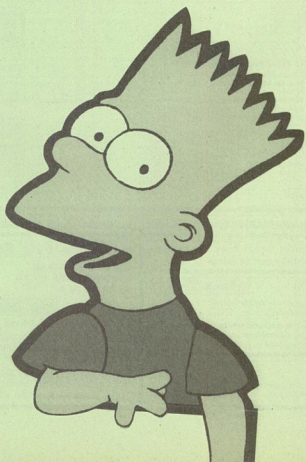
Dann aber kommt wieder ein Zwischengegner, eine schießende Pflanze. Man rennt einfach auf sie zu und springt auf sie drauf. Dort wartet man ihren nächsten Schuß ab, läßt sich links heruntersacken und springt erneut. Selbiges wiederholt man ein weiteres Mal und die Pflanze ist Geschichte. Nach gewonnenem Kampf auf den Stumpf steigen und das "Exit"-Schild erlegen.

Jetzt kommt wieder eine heikle Situation. Der Alarmlaser hier schießt stetig auf gleicher Höhe, darunter befindet sich

wieder ein Bild mit einem Zebloid. Es braucht an dieser Stelle einen wirklich präzisen Sprung, nicht zu kurz (sonst Laser) und nicht zu lang (sonst Monster). Hat man es geschafft, folgt wieder etwas Routinearbeit. Außerdem hat man zum zweiten Mal die Chance, einen "Kopf des Jebeldiah" zu erschaffen, mit dem man das "Exit"-Schild unter Umständen gefahrloser erschaffen kann. Abschluß ist hier eine weitere Laserbarriere, die aber eigentlich keine Probleme mehr bereiten sollte.

So, Freund! Jetzt kommt wieder ein kleines Sprungtraining auf uns zu. Kurz nachdem man den ersten roten Stein betreten hat, färbt sich ein weiterer rot. Diesen gilt es jetzt exakt zu bespringen. Daraufhin folgt wieder ein anderer usw. Kurz vor dem Ende muß man einen etwas längeren Sprung machen. Auf keinen Fall darf man hier zu lange warten, da die letzte Plattform schnell wieder verschwindet.

Hat man diese Gemeinheit lebend überstanden, so kommt es jetzt noch dicker: Man steht vor der Aufgabe, auf einen recht weit entfernten Mauerstein springen zu müssen. Hat man diesen Todessprung (leicht kann man ihn nun wirklich nicht nennen) geschafft, so erscheint nach kurzer Zeit ein weiterer Stein, während der, auf dem man vorher stand, verschwindet. Das bedeutet:



Man muß das oben bereits erwähnte Schema noch einmal anwenden. Viel Spaß dabei!

Wer es nun überhaupt nicht schafft — nur keine Panik! Es gibt nämlich an dieser Stelle eine leichtere Abkürzung. Man stellt sich auf die zweite rote Platte und macht einen kleinen Sprung nach rechts oben. Dann steht Bart auf einem Mauerstein und kann mit Hilfe einiger kleiner Sprünge nach rechts das gesamte "Sprungtraining" umgehen.

Hat man die andere Seite in immer noch lebendigem Zustand erreicht (Bravo!), geben sich nun ein paar Schlangen in Körben die Ehre, die es zu überspringen gilt. Dazu braucht man sich nur knapp vor sie zu stellen und dann einen gewagten Sprung darüber zu machen. Wer anschließend nicht aufgespießt werden will, der sollte den nagelartigen Speeren, die folgen, ein wenig Aufmerksamkeit schenken. Hier sind hohe und zugleich kurze Sprünge gefragt.

Jetzt muß wieder eine Zwischenaufgabe gelöst werden: Es gilt, den goldenen Figuren durch Anspringen Symbole zu entlocken. Diese Symbole muß man einsammeln, wobei der Stumpf in der Mitte stets etwas größer wird. Dabei muß man aufpassen, daß man nicht mit den Spinnen zusammenstößt, die in unterschiedlichem Tempo die Mauer hinunterflitzen. Außerdem ist noch zu beachten, daß jeweils nur ein bestimmter Ritter ein Symbol abgibt, während die anderen auf Bart's Sprung überhaupt nicht reagieren.

Ist der Stumpf hoch genug (Bart weigert sich dann, weitere Kreuze anzunehmen), so muß man einen letzten, präzisen Sprung auf ihn machen. Dieser darf auf keinen Fall zu hoch ausfallen, da man sonst auf der Mauer statt auf dem Stumpf landen würde. Hat man es aber geschafft, so versinkt er mit lautem Krachen im Boden und die Aufgabe ist gelöst.

Nachdem man wieder einige Speere überwunden hat, muß man aufpassen, daß man nicht vom wilden Affen gebissen wird, sozusagen. Beide Affen springen lediglich hin und her, sie sollten daher also keine große Schwierigkeit darstellen.

Geht man einige Schritte weiter, so öffnet sich eine Steintür und eine Mumie kommt zum Vorschein. Diese Mumie ist wieder einer der lästigen Zwischengegner und somit auf abekannte Weise zu

besiegen. Äußerst unange-nehm ist allerdings die Tatsache, daß sie so unglaublich wendig ist. Daß sie außerdem auch noch schießt, ist ja nun fast schon normal. Hat man sie geschafft, so kann man beruhigt zur normalen Routine übergehen. Wem noch "Exit"-Schilder oder Beweise fehlen — bitteschön! Wer aber zu voreilig springt, könnte eines seiner Leben in Gefahr bringen, denn erstmalig taucht hier ein Wärter auf, der nicht mutliert ist. Ansonsten gibt es in diesem Teil keine schwierigen Dinge.

Dann folgt jedoch eine echt heiße Sache: Man steht vor einem Lavastrom und sucht nach einer Möglichkeit, ihn zu überqueren. Wer es so machen will, wie es offenbar gedacht ist, der riskiert schon wieder seine Leben. Man kann nämlich, wenn man nahe an der Kante steht, eine Stufe höher springen. Dann reicht ein Superlangsprung aus, da der obere Teil des Lavastroms schmaler ist als der untere.

Es folgt eine Sauriergrube, die mit Skeletten ausgestattet ist, die Bart als Sprungziele benutzen kann. Dem ersten Flugsaurier muß man nach links ausweichen, auf keinen Fall sollte man versuchen, ihn zu überspringen! Bei den Sprüngen auf die übrigen Teile muß man beachten, daß man nur auf den flachen Abschnitten stehen kann. Der zweite (längere) Sprung sollte ein Superlangsprung sein. Um einer Kollision mit dem zweiten Flugsaurier zu entgehen, muß man so früh wie möglich auf den sich bewegenden Schädel springen. Größte Vorsicht ist auch beim letzten Sprung angesagt!

Eine weitere Grube wird von einem riesigen Saurier besetzt. Ähnlich wie bei dem Lavastrom muß man nahe an die Grube herangehen und hochspringen (hier geht es eine Stufe höher als bei der Lava), dann dem Saurus auf den Kopf springen und ihn mit ein paar Fußtritten ins Reich der Träume befördern. Daß man dabei wieder Geschossen ausweichen muß, versteht sich ja mittlerweile von selbst, oder? Beim Abstieg von seinem Rücken rechtzeitig abspringen, sonst stürzt man ab.

Nachdem gibt es wieder ein paar simple Laser — und den Endgegner des Levels. Es handelt sich um einen offensichtlich recht aggressiven Mann, der mit einer besonderen Taktik angreift — als sei er ein

Kegler. Seine Geschosse bewegen sich recht langsam, er ist also vergleichsweise einfach zu besiegen.

Level 5: Das Atomkraftwerk

Zum Atomkraftwerk gibt es nicht viel zu sagen. Wo sich die gesuchten Stäbe befinden, ist am besten der Karte zu entnehmen. In diesem letzten Level kommt es vor allem auf gute, präzise Sprünge und ein gutes Timing an. Aber auch hier kann ich einige Tips geben:

Man kann sich von seinen Familienmitgliedern helfen lassen. So ist Homer beispielsweise in der Lage, alle Monster in der Umgebung zu verjagen. Man muß ihm dafür eine Packung Donuts geben. Auf der Suche nach dem letzten Stab muß man daran denken, daß Maggie auch mit einem solchen spielt.

Keine voreiligen Sprünge machen, sofern es die Zeit zuläßt. Lieber einen Moment warten und die Situation überschauen.

Hat man nun endlich alle gesuchten Energieleiter eingesammelt und wieder in den Reaktor eingebaut, so ist das Spiel beendet. Viel Erfolg!

Aces of the Pacific

Jörg Wember und Jörg Becker aus Bochum starten als Piloten-Team in den pazifischen Himmel. Hier ihre Fluganweisungen und zwei Kritikpunkte zum Programm:

Prinzipiell gibt es in diesem Programm nur vier verschiedene Einsatztypen, zu denen wir ein paar Tips gesammelt haben:

- Luftkampf
- Dive und Level Bombing
- Torpedo Bombing
- Ground Attacks

Der Luftkampf:

Egal ob die Mission jetzt Fighter Sweep, Combat Air Patrol, Scramble oder Escort genannt wird: das Ziel ist der Abschuß von möglichst vielen feindlichen Flugzeugen. Wichtig ist jedoch nicht unbedingt die persönliche Abschußquote, sondern der erfolgreiche Abschluß der gesamten Mission. Das zeigt sich am besten bei den Escort-Missionen, wo das Opfern eigener Bomber zum Zwecke der persönlichen Bereicherung an Bodenat-tacken schwer mit Punktabzügen bestraft wird. Daher sollte man diese nie aus den Augen verlieren. Es ist auch nicht unbedingt jedes Flugzeug zum Luftkampf geeignet. Egal ob

man nun einen Sturzkampf-oder einen Torpedobomber fliegt, jedes Einkurven hinter einen Jäger ist aufgrund der eigenen Schwerfälligkeit absolut zwecklos und hat nur zur Folge, daß man außerhalb der eigenen Formation und somit ungeschützt fliegt. Da der Heckschütze angreifende Jäger meldet, sollte man sich auf defensive Ausweichmanöver beschränken. Für Torpedobomber oder allgemein beim Abflug vom Ziel empfiehlt es sich, nicht höher als maximal 100 Fuß, besser noch unter 50 Fuß zu fliegen, da die feindlichen Jäger in dieser Höhe meistens (!) über einen hinweg-schießen. Wolken beschränken wohl nur die eigene Sicht. Wir haben anfangs den Versuch gemacht, uns in einer dichten Wolkendecke zu verstecken und uns darauf verlassen, daß die Gegner genauso-wohl sehen wie wir selbst, nämlich gar nichts. Aus diesem Dornrosenschlaf wurden wir mittels einer tödlichen Salve herausgerissen. Da wir mit hoher Geschwindigkeit versucht hatten, aus dem Feindgebiet herauszufliegen, hatte der amerikanische Jäger nur etwas länger gebraucht, um uns einzuholen.

Sollte man dann jedoch in einem richtigen Jäger sitzen, kann der Spaß beginnen. Ob man trifft, hängt hauptsächlich von der eigenen Erfahrung ab. Beachten muß man dabei die Art der Bewaffnung, wie schnell und wendig das eigene und die feindlichen Flugzeuge sind und wie riskant man fliegen darf (wie viele Treffer darf ein einstecken, wenn ich einen Gegner verfolge und sich sein Kamerad an mein Heck hängt). Die amerikanischen Jäger sind im allgemeinen schneller, stabiler und wesentlich besser bewaffnet, während die japanischen Flugzeuge wendiger sind und fast jeden Amerikaner auskurven können. Daher werden die "amerikanischen" Computergegner häufig die Taktik des frontalen Angriffs an, indem sie mit ihrer höheren Geschwindigkeit auf Abstand gehen, wenden und im direkten Anflug versuchen, die tödlichen Treffer zu setzen. Dieses Verfahren hat den zusätzlichen Vorteil (oder auch die Gefahr), daß eher Motor oder Cockpit getroffen werden, was eine Maschine oder den Piloten wesentlich schneller außer Gefecht setzen kann, als das langwierige "Zersägen" eines Flugzeuges von hinten. Natürlich können auch Treffer von

der Seite zu einem "Zustallstref-fer" führen – somit ist ein intensives Training des Deflection Shooting erforderlich. Anmerken kann man hier noch, daß es für Anfänger mit Sicherheit einfacher ist, wenn sie eine Campaign auf amerikanischer Seite beginnen. Aufgrund der wesentlich besseren Bewaffnung darf man eher mal "draufhalten". Auf der japanischen Seite, besonders bei der Airforce, ist man gezwungen, mit möglichst jedem Schuß zu treffen. Als leuchtendes Beispiel sei hier die Ki-27 Nate genannt, deren 400 Schuß 7,7 mm bei sparsamem Verbrauch oft gerade mal für zwei Abschnüsse reichen. Wenn dann immer noch Gegner in der Luft sind und die eigenen Kollegen offenbar nichts als Löcher in die Luft schießen können, tjä... Pech.

Daher sollte man bei der Auswahl des Geschwaders (wenn möglich) auf die Qualität des Piloten achten. Einen Novizen kann man unter Umständen auf einen Banditen aufmerksam machen, der sich wirklich genau an seinem Heck befindet, und der Knabe sieht nichts!

Dive and Level Bombing:

Im Gegensatz zu den wohl bekannten Lucasfilm-Simulationen "Finest Hour" und "SWOTL" gibt es hier kein richtiges Dive Bombing. Egal ob aus 2000 oder 15000 Fuß, die Bombe trifft immer dann, wenn sich das Ziel ungefähr unter dem Cockpit befindet. Anscheinend beschreiben die Bomben in dieser Simulation keinen richtigen Bogen, sondern finden auch aus 15000 Fuß schon nach zwei bis drei Sekunden das Ziel (bzw. die

Erdoberfläche). Wer es nicht glaubt, kann die Flugbahn nach dem Drücken der Taste F8 verfolgen.

Vorsicht jedoch mit der Splitterwirkung: Wer eine schwere Bombe zu tief abwirft, hat manchmal eine etwas eingeschränkte Reichweite (etwa 100 bis 200 Meter). Auf der anderen Seite kann man jedoch auch Glück haben und trifft mit der Bombe z.B. den mittleren Hangar eines Flugplatzes und die Splitter zerstören mal eben die anderen zwei Gebäude mit (Ground Attack mit einer F6F Hellcat und zwei 500 lb Bomben).

Torpedo Bombing:

Muß man erwähnen, daß man hier die Schiffe von der Seite angreift, während ein Bombenangriff mit der Längsrichtung eines Schiffes zu erfolgen hat?! Wichtig ist, daß der Torpedo auf einer Höhe von ca. 100 Fuß mit einer Geschwindigkeit von ca. 100 mph. abgeworfen werden muß, und daß der Abwurf nicht zu spät erfolgen darf, da der Torpedo erst nach einer gewissen Zeit im Wasser scharf wird. Wie erwähnt, dient die geringe Höhe als relativ sicherer Schutz gegen Jäger.

Ground Attack:

Ein Bodenangriff sollte ungefähr folgenden Ablauf haben: Zuerst, falls vorhanden, die Bombe werfen, danach, falls vorhanden, die Raketen abschießen. Hier sollte man auf jeden Fall etwas höher zielen, da die Raketen eine etwas abfallende Flugbahn beschreiben. Den Rest darf man dann, falls noch vorhanden, mit den Bordwaffen beschießen. Doch um unnötigen Munitionsverbrauch vor-

zubeugen, werden Hangars und größere Schiffe von MGs und MKs nicht beschädigt; man sollte da die kleinen Nebenziele aufs Korn nehmen, die zumindest ein paar Punkte mehr einbringen. Wichtiger ist jedoch das primäre Ziel: Werden bei einem Angriff auf einen Flughafen nicht alle Hangars zerstört, so gilt die Mission nicht als vollständig abgeschlossen und wird mit entsprechend weniger Punkten bewertet.

Da erfolgreiche Landungen ein paar Zusatzpunkte einbringen, und vor allem auf Trägern sogar aufregender sind als der Flug selbst, auch dazu ein paar Worte: Langsam (ca. 100 mph) und ruhig anfliegen, die Richtung möglichst nur mit dem Seitenruder korrigieren, kurz über dem Boden oder Flugdeck die Nase anziehen und nur noch durch geringe Motorleistung (Taste 2 oder 3) sinken. So einfach ist das!

So schön das Fliegen in diesem Programm auch simuliert wird (auch die Computerpiloten kennen endlich andere Ausweichmanöver als immer nur abdrehen, abtauchen und hochziehen), zwei Schönheitsfehler müssen wir kritisieren:

1. Wegpunkte und Zeitraffer: Es ist schon höchst ärgerlich, wenn man sich nach erfolgreichem Bombenangriff mit dem berüchtigten japanischen Torpedobomber Kate aus dem Gerangel mit den feindlichen Jägern herausgemogelt hat, auf 300 Fuß steigt, um den Autopiloten zu aktivieren und dieser einen zurück zum Ziel bringt, weil er noch nicht gemerkt hat, daß man seine Bomben schon längst abgeworfen hat und eigentlich nach Hause will, um etwas Sa-

ke zu schlürfen. Inzwischen haben die Jäger alle anderen Bomber abgeschossen oder aus den Augen verloren und stehen Dir nun vollkommen zur Verfügung. Bei den im Vergleich zu den guten alten Messerschmitts und Spitfires enormen Reichweiten, die auf dem Pazifikschauplatz üblich waren, kann das bedeuten, daß man 400 Meilen bei einer Geschwindigkeit von 200 mph in Bodenhöhe zurücklegen darf, während ein paar Jäger eine Zeitraffung allein durch ihre Anwesenheit erfolgreich verhindern. Vielleicht drehen sie nach einiger Zeit wieder ab, aber nachdem wir mindestens 20 Minuten damit verbracht hatten, bei jeder MG-Salve den Kopf einzuziehen, haben wir diesen Versuch aufgegeben.

Eine Option, bei der dem Autopiloten ein Wegpunkt vorgegeben werden konnte, war vorgesehen, ist aber wohl in letzter Minute aus dem Programm verschwunden. Da sollte ganz schnell ein Backup folgen.

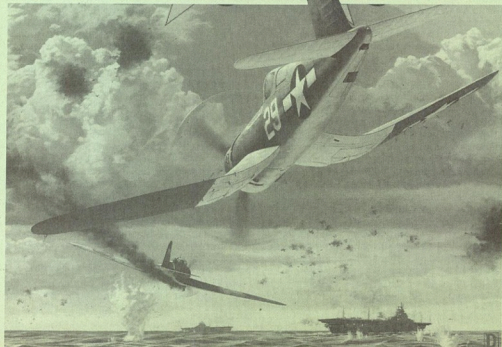
2. Wo gibt's denn sowas? Im Schweiß meines Angesichts erkämpfe ich mir die besten Plätze in der "Best Missions"-Liste und dann kommt einer daher, versenkt in einer Trainingsmission (!) ein wertloses altes Schlachtschiff und steht auf einmal auf Platz zwei. Selt-sam, selt-sam.

Das Schwarze Auge

Michael Weinkath aus Lengerich liefert eine nützliche Tabelle, auf der Ihr Euch über die verschiedenen Werte der "Meuchelinstrumente" informieren könnt.

Waffe:	Schaden:	Bauabhangig:
Messer	1-6 TP	-1 AT / -4 PA
Dolch	2-7 TP	-2 AT / -3 PA
Speer	4-9 TP	0 AT / -3 PA
Hampel	2-7 TP	-1 AT / -3 PA
Seul	1-6 TP	-1 AT / -3 PA
Schwert	5-10 TP	0 AT / 0 PA
Schwerer Dolch	3-6 TP	-1 AT / -2 PA
Ädel	4-9 TP	0 AT / 0 PA
Sturmspeer	4-9 TP	0 AT / -1 PA
Urkia	3-8 TP	0 AT / -2 PA
Kurzschwert	3-8 TP	0 AT / -1 PA
Sturzhalm	5-10 TP	0 AT / -2 PA
Kriegshelm	5-10 TP	0 AT / -4 PA
Barbaretreitast	4-14 TP	-2 AT / -3 PA
Oppe	4-9 TP	0 AT / -1 PA
Dreckschapel	3-8 TP	-2 AT / -3 PA
Barbarischeuch	6-11 TP	-2 AT / -3 PA
Kapier	4-9 TP	0 AT / -1 PA
Palm	4-9 TP	-1 AT / -5 PA
Welleberde	5-10 TP	-2 AT / -4 PA
Kampfab	2-7 TP	0 AT / 0 PA
Stichel	3-8 TP	-1 AT / -4 PA
Seuen	4-9 TP	-2 AT / -4 PA
Welleberde	7-12 TP	-1 AT / -4 PA
Opferkugel	3-8 TP	-1 AT / -3 PA
Mörserkugel	6-11 TP	-2 AT / -4 PA
Peitsche	1-6 TP	0 AT / -4 PA
Kriegshammer	7-12 TP	-1 AT / -5 PA
Dreisch	4-9 TP	-2 AT / -4 PA
Kampfhauer	3-8 TP	0 AT / -1 PA
Rodrakann	8-13 TP	-1 AT / -3 PA
Schneiberde	6-11 TP	-1 AT / -4 PA
Welleberde	2-7 TP	-2 AT / -3 PA
Brababengel	6-11 TP	-1 AT / -3 PA
Welleberde	5-10 TP	-1 AT / -4 PA
Opferkugel	2-7 TP	-1 AT / -4 PA
Doppelkammer	6-11 TP	-1 AT / -3 PA
Turkumesser	7-12 TP	-1 AT / -3 PA
Welleberde	1-6 TP	-1 AT / -4 PA
Welleberde	4-9 TP	-2 AT / -3 PA

TP = Trefferpunkte AT = Attackwert PA = Paradenwert





Heart of China

Ingolf Kramer läßt sich nur ungern von Cobras beißen und hätte deshalb gerne von Euch die genaue Taktik, wie er Lo-max Tochter aus den Klauen der Räuber befreien kann, ohne nähere Bekanntschaft mit den giftigen Tierchen zu machen.

Die Antwort zu Wishbringer

Claus von Wagner aus Miesbach kann John Bruckmann in allen entscheidenden Fragen weiterhelfen.

1. Der Hinweis der Muschel (Shell: Release Prisoner, be rewarded), hat nichts mit dem Gefängnis in der Polizeistation zu tun. Vielmehr muß Du das Tier aus der Falle (A/3) oberhalb des Friedhofs befreien.

Befreiung: Brich den Ast (Branch) am Baum der Brücke ab. Stecke diesen in die Falle beim Friedhof. Ziehe das Tier damit hoch. Ein "X" erscheint auf dem Boden. Grabe an dieser Stelle (Dig Sand) und Du findest eine Silberne Pfeife. Sofort ausprobieren.

2. Nur der Pelikan in der Fantasy-Welt ist von Bedeutung. Ihm muß Du den Zauberhut geben, den Du vom König des Tieres als Dank erhaltst.

3. Gar keine (Lang mal rein...HäHa)

4.: Wenn du das Tier befreist und die Pfeife geblasen hast (klappt nur an der Fundstelle) befindest Du Dich auf der gegenüberliegenden Insel. Gehe dort in den Palast, nimm den Hut und blase die Pfeife noch einmal. Jetzt gehst Du zum Leuchtturm und gibst den Hut dem Pelikan. Dieser ist so erfreut, daß er Dir das Paßwort sagt. (Bei mir lautete es "Fratto".)

Armour Geddon

Robert Wenzel aus Berlin steht auf Kriegsfuß mit der schlechten Anleitung. Deshalb hier ein paar Fragen, dessen Beantwortung auch viele andere interessieren dürfte.

1. Wie kann man unterwegs nachtanken?

2. Wie kann er Rohstoffe aufnehmen?

3. Wozu ist der "Cloaker" genau da?

Champions of Krynn

Wie kommt Christian Miller aus Kaufbeuren von der Stadt "Sanction" in den "Tempel of Duerghast"? Die miesen Drakonier haben gemeinlicherweise die Verbindungsbrücke zerstört.

Die Antwort zu Planetfall

Markus Keller hatte große Probleme mit einer Mikrobe auf der Leiterbahn. Hier kommt erste Hilfe von Burkhard Niebisch aus Berlin.

1. Die Mikrobe auf der Leiterbahn

Die Mikro kann man tatsächlich mit Hilfe des Lasers loswerden. Da die Mikrobe rot ist, muß man zunächst den Laser auf eine andere Farbe einstellen (z.B. set the dial to 2). Wenn man nun auf die Mikrobe schießt, kann man sie zumindest daran hindern uns zu fressen. Den heißgewordenen Laser wirft man in den Abgrund. Die Mikrobe springt hinterher und man ist sie endgültig los. Oder Laser auf Mikrobe werfen. Sie frisst ihn und fällt tot um. Jetzt ist der Weg frei. Zur Belohnung darf man sich jetzt mit den Mutanten aus dem Bio-Lab herumärgern.

2. Die Lampe aus dem Radiation Lab

Planetfall ist ein realistisches Abenteuer. Nicht nur daß man ständig essen und schlafen muß, es gibt auch sehr viele unnütze Gegenstände und eben auch Puzzles, die nicht lösbar sind. Das Radiation Lab ist ein solches. Man kann es nicht ohne große Strahlenschäden verlassen und somit auch die Lampe nicht nehmen. Eine andere Lampe im Spiel gibt es leider nicht.

Bill & Ted's Excellent Adventure

Eckehart Kuschel aus Hamm sitzt mit seinem Lynx hoffnungslos fest und kommt nicht an die Leier für Cesar in Rom. Das schwarze Schlüsselloch wird von zwei Tieren bewacht und der Tempel, in der die Leier liegt, ist voll mit Soldaten.

Zork II

Mladen Ilic aus Osnabrück kommt schon seit Wochen nicht mehr so recht weiter. Er kommt nicht am Höhlenhund vorbei (Three-Headed Dog) und kann den Menhir-Stein nicht von der Öffnung bewegen. (Vielleicht hilft die Rose weiter?)

Welcher Infocom-Freak kann helfen?

Conan the Cimmerian

Auf dem Korridor zu Toth Amons Zimmer versperrt ein Dämon Armin Bolz aus Dietenheim den Weg. Wie kann er den alten Knaben besiegen, bzw. wie gelangt er zu Toth Amon. Braucht er dazu gewisse Gegenstände?

Willy Beamish

Steven Wittig aus Hoyerswerda hat sich mit der Köchin angelegt und möchte die Dame nun ablenken. Er hat bis jetzt den Krug geworfen, dann hat er sich an den Topf geschlichen, die Bratpfanne genommen und etwas in den Topf getan. Leider geht's jetzt nicht mehr weiter. Auch an den Helm von der Rüstung kommt er nicht ohne Probleme heran. Umfassende Hilfe wird erwartet.

Space Ace

Julian Schmidt landet ständig im Loch. Genauer gesagt, er schafft die siebte Szene in Space Ace nicht. Sicher kann ein erfahrener Raumheld die genaue Joystick-Stellung liefern.

Suspicious Cargo

Thomas Schaack aus Rostock hat nur eine Frage, die ihm das Leben schwer macht.

Wie kommt er Wilbod auf der Master-Keycard aus der Memory-Bank frei?

B.A.T. 1

Stephan Schuster aus Kempten braucht ein paar kleine Hilfen von Euch. Er hat inzwischen Merigo aus dem Weg geschafft und Lydia hat sich ihm angeschlossen.

1. Wie kommt er in Luisa Kortaks Haus?

2. Wie findet er im "Evaporation Chamber" die "Surface Radar Decoding Device"?

3. Wie kommt er an die "Technicians Security Permit Card"?

Knightmare

Jens Bischoff aus Friedrichshafen steckt am Anfang des Dungeons zur zweiten Quest "The Cup". Hier sind nach der Feuerballhölle drei Türen (mit Gesicht) hintereinander. Da Jens nur zwei Schlüssel gefunden hat, kommt er nicht mehr weiter. Wo ist der dritte Schlüssel? Etwa in den "Mystic Chambers"? Muß er den Würfel benutzen? Jemand von Euch sollte schleunigst eine Komplettlösung schicken.

Kid Chameleon (Mega Drive)

Zum paßwortlosen Levelmonster *Kid Chameleon* fand Markus Scherer eine nette Abkürzung. Geht im Level "Blue Lake Woods 2" bis ans Ende, berührt aber nicht die Flagge, sondern stellt Euch auf den Stein über ihr. Jetzt gleichzeitig rechts unten, Jump und Special gedrückt, und Ihr "warpt" ins letzte Level "Plethora".

Splatterhouse II (Mega Drive)

Mike Dobrowolski prügelte sich mit Mühe durch die blutige Monsterklopperlei *Splatterhouse 2*. Hier seine Paßwörter:

Level 2: EDK NAI ZOL LDL
Level 3: IDQ GEM IAL LDL
Level 4: ADE XOE ZOL OME
Level 5: EFH VEI RAG ORD
Level 6: ADE NAI WRA LKA
Level 7: EFH XOE IAL LDL
Level 8: EDK VEI IAL LDL



Alle Super-NES-Besitzer dürfen sich diesen Monat auf die Lösungen zweier High-End-Spiele freuen: Zum einen gibt's Tips zum 16-MBit-Hammer *Streetfighter 2*, zum anderen findet sich auf den folgenden Seiten das Tagebuch eines bislang verschollenen *Super Aleste*-Piloten. Batman-Fans mit Game Boy werden die äußerst nützlichen und vor allem korrekten Karten heranziehen, Disney-Freunde dürfen *The Lucky Dime Capers* durchspielen. Selbst eine Abkürzung für das endlose *Kid Chameleon* ist mit dabei.

Wer sich in Zukunft etwas Geld verdienen möchte (bis

zu 500 Mark für den "Tip des Monats"), sollte schon heute anfangen zu malen, zu schreiben oder auszuprobieren. Am liebsten veröffentlichten wir natürlich Tips zu aktuellen Spielen. Selbstgemalte Karten sind immer willkommen (bitte nicht auf kariertem Papier). Malt Eure Obermotze in Zukunft also auf weißem Papier. Jede Menge Abspänne und verständnisvolle Eltern oder Nachbarn wünscht Euer

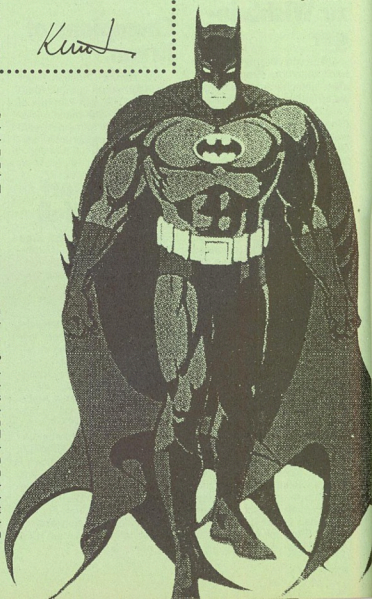
Kuro

TIP DES MONATS

Batman 2 (Game Boy)

Stefan Hiller aus Hofheim zeichnete die hilfreichen Karten zum nicht gerade leichten Flattermannspektakel *Batman 2* und verdient sich damit die fünfhundert Mark für den Tip des Monats. (Karten auf Seite 92).

Fortsetzung auf Seite 92



dem zweiten Pad. Nun sollte das Wörtchen "Debug" erscheinen und Ihr seid unsterblich. Erscheint ein für Euch zu großer Gegner, drückt auf dem zweiten Pad einfach Start, der Motz segnet das Zeitliche und Ihr lauft frohen Mutes weiter.

Super Contra (Super NES)

Und noch einmal Tobias W. Reich. Wer gerne 30 Leben verbrät, drücke im "Player-Select-Screen" rechts, unten, rechts unten, rechts und Start. Ähnlich wie bei *Streetfighter 2* entspricht der letzte Teil der Tastenkombination einer 90-Grad-Drehung des Steuerkreuzes mit gleichzeitigem "Start"-Betätigen, während Ihr nach rechts drückt. Um das Level anzuwählen, vollzieht die gleiche Prozedur. Jetzt jedoch nach links drehen anstatt nach rechts: links, unten, links unten, links und Start gleichzeitig. Diese Prozedur sollte recht schnell gehen, und schon beginnt Ihr mit 30 Leben und im gewünschten Level.

Y's 3 (Super NES)

Wer als Unsterblicher durch Y's 3 laufen möchte, sollte folgenden, von Takuya Yanagida aus Wien stammenden Trick probieren. Wenn "Tonkin House" erscheint, auf dem zweiten Joypad oben, unten, oben, unten, Select, Start drücken und danach, während der Statusanzeige nochmals Select auf

CHANCEN IM SANITÄR- UND HEIZUNGS- GROSSHANDEL.



**Der Beruf.
Das Team.
Die Zukunft.**

Bei uns hat Initiative Zukunft!

Denn Initiative ist gefragt, wenn es darum geht, die vielversprechenden Zukunftschancen zu nutzen, die der Sanitär- und Heizungs-großhandel bietet.

Ein klarer Fall für kluge Köpfe, die bei ihrer Wahl für's Leben – der Berufswahl – auf Sicherheit setzen.

- **Kaufmann/-frau im Groß- und Außenhandel**
- **Kaufmann/-frau für Büro-kommunikation**
- **Bürokaufmann/-frau**
- **Fachkraft für Lagerwirtschaft**



Der Weg in diese zukunftssicheren Berufe hat einiges zu bieten: Einerseits lernt und arbeitet ihr in einem netten Kollegenteam an einem attraktiven Arbeitsplatz.

Und andererseits bekommt jeder schon früh Freiräume für selbständiges Handeln. Von den vielseitigen Weiterbildungsmöglichkeiten ganz zu schweigen.

Wer Interesse hat und mehr über die einzelnen Ausbildungsberufe wissen möchte, sollte den Coupon ausfüllen oder gleich zum nächstgelegenen Sanitär- und Heizungs-großhandel gehen. Dort freut sich das Team auf den Besuch kluger Köpfe, die vielleicht schon bald Kollegen sind...

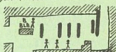
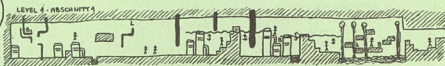
- ☐ Bitte nennen Sie mir die Ausbildungsbetriebe in meiner Nähe.
- ☐ Bitte übersenden Sie mir Informationsmaterial zu den verschiedenen Berufen.

Absender:

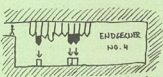
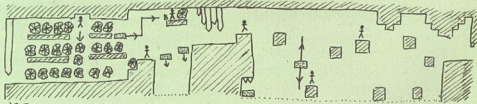
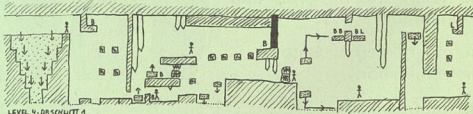
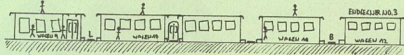
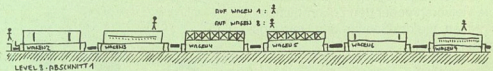
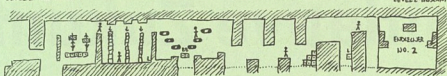
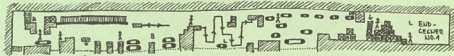
Coupon einschicken an: VSI "Service-Pool-Nachwuchs", Postfach 340100, 4000 Düsseldorf 31



Fortsetzung von Seite 90



BATMAN^{RETURN} OF THE JOKER 2 (GAME BOY..)



- 2 - GEGNER
- B - 40 BATTERIES
- L - 3 LEIBSCHUTZEN (MÜSSEN ENERGIEN OPF)
- UP - 4 BEDECKTE EXTRA
- 5 ☒ - KÖRPER UND STEINE (BEI TRAUMATISCH WIRD DIE KUGELSCHNALLE UMTRENNEN & LEBE DARIN FÜLLT)
- 6 ☒ - BEI BERÜHRUNG BEWEGEN SICH DIE STEINE IN FRIEDRICHS RICHUNG
- 7 ☒ - STEINE VERSCHWINDEN NACH BERÜHRUNG



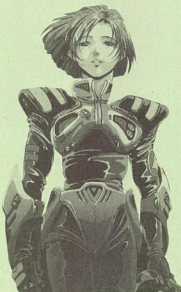
Super Aleste (Super NES)

Tips-Spezialist Thomas Lorenz aus Schwanewede zeichnet mit seinem neuesten Mega-O-Dat-Recorder die im All herumschwirrenden "Tagebücher eines Super-Aleste-Piloten" auf, decodierte sie und sandte sie alsbald an die POWER PLAY. Und hier sind die sensationellen Enthüllungen:

Nachdem mir die Regierung den heiklen Auftrag gab, die Erde vor der fremden Macht zu retten, machte ich mein Testament und startete den Aleste Fighter. Dazu gab man mir noch fünf geheimnisvolle Karten, die mir meine Mission erleichtern sollten.

Level 1: Ich starte auf der Erde und erkenne am Horizont schon die ersten Gegnerformationen, die allerdings keine Schwierigkeiten darstellen. Einige Gegner hinterlassen Waffen, die meinen noch spartanisch ausgerüsteten Flieger zu einer Kampfmaschine avancieren lassen. Ich benutze die meiste Zeit den Streuschuß, um die vielen Bomben und

Waffen zu bekommen, mache ich aber vom 4-Wegeschuß Gebrauch. Nach einiger Zeit erkenne ich einen Platz, der einer Karte ähnelt, wieder. Ich benutze bei Punkt 1 eine Bombe, die mir den Weg zu Punkt 2 freimacht, um dort den Rückschuß einzusetzen. Ich erhalte eine Bombe und ein Extraleben und komme am Ende dieser Zone auf elf Bomben.



SUPER ALESTE

Endgegner: Entschlossen schieße ich aus nächster Entfernung mit meinem Streuschuß auf die vier Kanonen, die schnell verschwinden. Mittlerweile bin ich zwischen seinen Greifern gefangen und weiß, daß mich nur noch ein Sieg rettet. Eine Riesenkugel versucht mich zu zerfetzen, ich entrinne ihr aber, indem ich sie nach vorne bzw. hinten locke und dann in die andere Richtung ausweiche. Bald ist auch sie geschafft, und das Raumschiff schießt wild um sich. Ich halte aber durch, indem ich unten in der Mitte bleibe und es zerschellt auf dem Boden.

Level 2: Ich benutze den Suchlaser, so daß ich mich nur auf das Ausweichen konzentrieren muß. Der Laser durchdringt die Schutzschilder der auftauchenden Gegner und schützt mich gleichzeitig, indem er die Gegnerschüsse neutralisiert.

Eine Riesenraumstation nähert sich. Bis auf zwei Stellen stellt sie kein Problem dar. Als jedoch Hunderte von Raketen auf mich abgefeuert werden, zünde ich jeweils eine Bombe.

Endgegner: Im Zentrum der Raumstation angekommen, wird aus allen Röhren auf mich geschossen. Nachdem ich aber eine Bombe eingesetzt habe, sind nur noch zwei Geschütze übriggeblieben. Aber ich muß aufpassen, denn sie schießen sehr genau. Ich pendle von einer Seite zur an-



MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

Amiga | Sonderangebote | Atari

IBM/PC | Neuheiten | Atari Lynx | Secondsoftware

C 64 | Mega Drive | Super Famicom | Game Gear

Game Boy | Testmöglichkeiten auf 7 Systemen

Versand und Laden: Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6,- Versandkosten.
Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste mit Systemangabe gegen frankierten Rückumschlag. Geschäftszeiten: Mo.-Fr 10-18.30 Uhr, Sa. 10-13 Uhr



MAKS

start a new game

PC, Amiga, C64, SEGA und Nintendo

**Probespielen? Kein Problem!
Unsere PC's warten auf Euch!**

MAKS Software GmbH

NEU in Düsseldorf!

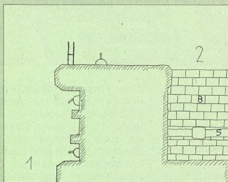
Cruise for a Corpse	Amiga/PC	79,95 DM
MAD TV	Amiga/PC	79,95 DM
Civilization	Amiga/PC	99,95 DM
Pacific Islands	Amiga/PC	84,95 DM
Airbus A320	Amiga/PC	94,95 DM
Formula 1 Grand Prix	Amiga	79,95 DM

...und viele andere! Preisliste anfordern!
Versand (Nachnahme) zzgl. 7,50 DM – Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

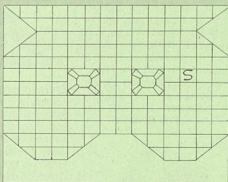
**Glockenstraße 31
4000 Düsseldorf 30**

**Tel. 0211/482864
Fax. 0211/482703**

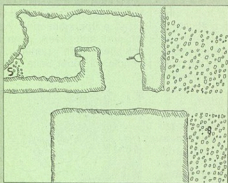
Level 1



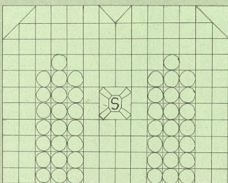
Level 3



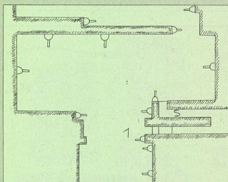
Level 5



LEVEL 6



Level 10



deren und schaffe es, daß die Raumstation mit einem Aufschrei im All verschwindet.

Level 3: Es ist ein riesiges und schwerbewachtes Waffenlager. Die grünen Bunker kann ich daher nur mit einer Bombe sprengen, um so an die Waffen zu kommen. Zuvor habe ich aber dank der zweiten Karte und einer Bombe ein weiteres Leben hinzugewonnen. Ich benutze den Streuschuß und komme durch.

Endgegner: Es überrascht mich doch sehr, daß ich einem relativ ungefährlichen Raumschiff begegne und bei feuern den Kanonen nur zur Seite ausweichen muß. Nach kurzer Zeit fliege ich siegreich und mit gewachsenem Mut und Selbstbewußtsein zur nächsten Zone.

Level 4: Schon nach kurzer Zeit versuchen Raumschiffe und Geschütze, mich mit Feuerspuren einzukesseln, deshalb bemühe ich mich um deren sofortige Zerstörung durch den Streuschuß, und spare nicht mit Bombeneinsätzen. Des öfteren stellen sich mir schrumpfende und wachsende Asteroiden in den Weg, die nach intensivem Beschuß ebenfalls verschwinden.

Endgegner: Plötzlich rast eine gigantische Kugel auf mich zu. Zunächst bleibe ich hinten in der Mitte und schieße mit meinem 4-Wegegeschuß in die geöffnete Kugel, die jetzt Gegner freigibt. Als sie sich aber wieder schließt und versucht mich zu rammen, verstecke ich mich immer im toten Winkel, lande

Treffer und entweiche durch entstandene Öffnungen, so daß sie kurz darauf explodiert.

Level 5: Kaum angekommen, wäre ich beinahe von einem der vielen herumfliegenden Felsen getroffen worden. Durch den Einsatz des Suchlaser war diese Gefahr aber gebannt. Mein Laser erreicht auch die Gegner, die sich in sonst unerreichbaren Ecken aufhalten. In mehreren Situationen denke ich, ich sei in eine Sackgasse geflogen, doch jedesmal machen mir Bohrer den Weg frei, ohne deren Hilfe ich an den Felswänden zerschellen würde. Um die aus der Tiefe auftauchenden Raumschiffe zu zerstören, bleibe ich ganz hinten, wo ich nicht getroffen werden kann. Als mir erneut ein Bohrer den Weg freimacht, sehe ich, daß die Umgebung jetzt mit der dritten Karte übereinstimmt.

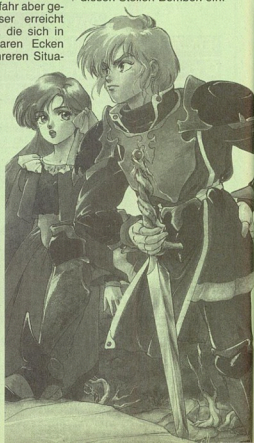
Ich muß mich aber sehr beeilen, um ein weiteres Leben hinzuzugewinnen, weil ich sonst gegen die Wand fliegen würde.

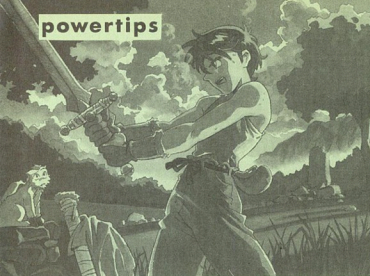
Endgegner: Ein riesiger Roboter, der Felsen aus den Wänden hämmert und sie mir entgegenschleudert, stellt sich mir entgegen. Dieses Problem übernehme aber der Suchlaser. Ich versuche den mir entgegenschnellenden Roboterramen auszuweichen, indem ich sie in die Mitte locke und dann zur Seite ausweiche. Jetzt zeigt sich der rote Punkt in seinem Körper, die einzige verwundbare Stelle. Konsequenz führe ich meine Taktik fort, worauf ich siegt und der nächsten Zone entgegnefliege.

Level 6: Erneut ein Waffenlager, für das der Streuschuß am besten geeignet ist. Mein Verdacht, daß auch hier ein Extraleben versteckt ist, bestätigt sich. Mit Hilfe der vierten Karte finde ich es am Ende einer Bunkerreihe.

Endgegner: Erneut ein sehr einfacher Gegner. Mit dem Streuschuß bin ich hinten völlig sicher und besiege ihn ohne Probleme.

Level 7: Da ich hier durch ein Asteroidenfeld fliege, bleibe ich bei meinem Suchlaser. Er kümmert sich auch um die zahlreichen Geschütze. Im hinteren Teil wird es einige Male sehr kritisch, weil sie dort hinter Mauern stehen und erst nach heftigem Beschuß explodieren. Deshalb setze ich an diesen Stellen Bomben ein.





Magic Sword (Super NES)

Thomas Lorenz aus Schwabeneide fand einen Cheat zu *Magic Sword*. Geht im Options-Menü auf "Exit", haltet auf dem zweiten Pad den linken Taster und den Startknopf gedrückt und betätigt dann auf dem ersten Pad den Startknopf. Schwupp! Ihr dürft Level anwählen und startet mit voller Energie.



The Lucky Dime Capers (Game Gear)

Beat Fuchs aus Ittingen in der Schweiz sandte uns eine kleine *Lucky Dime Capers*-Lösung.

Während des ganzen Spiels sollte der Hammer als Waffe benutzt werden. Den ersten Endgegner in den nördlichen Wäldern immer feste mit dem Hammer bearbeiten oder ihm auf den Kopf springen. Beim Löwen im "gewaltigen amerikanischen Wald" plaziert Ihr Euch ganz links. Kommt der Löwe angebraust, springt einfach gerade hoch und landet

auf dem Kopf des niedlichen Ungetüms. Beim dritten Angriff des Löwen etwas nach rechts marschieren und den Hammer benutzen. In den Anden: Kurz nachdem Ihr den Tempel betreten habt, erscheint ein Kopf, aus dem allerlei Krieger springen. Jeder zweite beherbergt etwas Nützliches unter seiner Kutte. Den Endgegner neutralisiert Ihr wie folgt: Plaziert Donald unter der Statue. Hüpf dann immer nach oben und benutzt den Hammer. Wer die Flugscheibe unterwegs aufgebald hat, sollte auf die großen Steine springen und von dort aus fleißig schießen. Steigt jedoch nicht auf die blinkenden Steine, denn sie verletzen Euch. Nach der Statue folgt noch ein schwebender Kopf, und Ihr seid in den Pyramiden. In der großen Pyramide gleich die erste Tür nehmen. Es wartet eine Schatzkammer. Die große Krähe beschießt Euch mit Noten. Weicht diesen aus und springt auf die Schlange, die aus dem Korb kommt. Steht Ihr auf der Kobra, bratet Ihr der Krähe eins über. Auf der nun folgenden tropischen Insel muß immer sehr genau abgesprungen werden, oder Ihr sitzt in der kochenden Lava. Die granatenwerfende Krähe ist nur zu besiegen, wenn sie im Sturzflug auf Euch zusaust. Springt dann auf ihren Kopf. Ansonsten plaziert Ihr Donald immer auf dem äußersten, der Krähe gegenüberliegenden Absatz. Bei der Krähe zuerst den Eisblock zerstören und dann zuschlagen. Seid Ihr bei der Hexe Gundel angelangt, stellt Euch auf den kleinen Absatz und wartet, bis sie Blitze auf Euch schleudert. Springt gegen den mittleren Blitz und haltet das Steuerkreuz fleißig nach rechts. Handt Ihr es geschafft, landet Ihr direkt neben dem Dime.

Super Dunk Shot (Super NES)

Das letzte Paßwort zum Basketballspiel *Super Dunkshot* erspielten sich Patrick und Björn Gronych aus Braunsfels. Hier ist es:

Boston Celeries vs. Portland Trailers LPFT TTTT

anwählen. Um 99 Leben zu ergattern, stellt Ihr im Options-Menü den Schwierigkeitsgrad auf Hard, Stock auf 2, Credit auf 1 und hört Euch Sound 65 einmal an (anspielen). Startet Ihr jetzt das Spiel, gibt's 99 Extraleben. 99 Bomben erhaltet Ihr, wenn Ihr folgende Kombination eingibt: C, A, C, A, Start, und B auf dem zweiten Joypad.

The Addams Family (Super NES)

Das ultimative Horrorkaßwort kommt von Peter Hornböck aus Zuchwil in der Schweiz. Gebt einfach 21112 ein und Ihr habt ganze einhundert Leben, fünf volle Herzen und ein Schwert. Was will Papa Addams mehr?

fen zu beschäftigen. Als mein Raumschiff wieder normal-schnell fliegt, halte ich mir die Gegner durch meinen Streuschuß vom Hals. Ungehindert fliege ich der nächsten Zone entgegen.

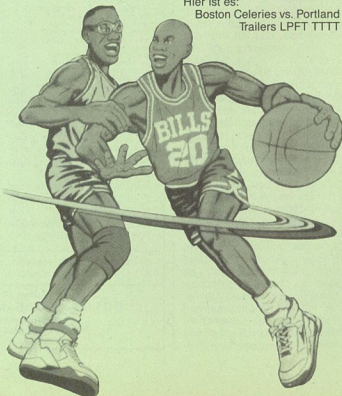
Level 12: Ich behalte den Streuschuß und treffe erneut auf einen mir schon bekannten Gegner, den Roboter aus Zone 5; doch hier habe ich leichteres Spiel, da er mir hier keine Felsen entgegenschleudern kann. Ich bekämpfe ihn auf dieselbe Art und Weise und gehe als Sieger hervor. Auch das gepanzerte Raumschiff mit den Satelliten ist mir bekannt. Mit derselben Taktik ist der Kampf nur von kurzer Dauer. Die danach anstürmende Gegnerschar besiege ich mit einer Bombe. Als ich aber folgendes sehe, muß ich schon meinen ganzen Mut zusammennehmen, um nicht umzudrehen...

Finaler Endgegner: Aus einem schleimigen Gebilde schnellen Schlangen mit Totenköpfen hervor, die ich aber durch konsequentes Feuern zerstören kann. Mehrmals kommt auch der Kopf aus dem Zentrum hervor und spuckt mir Schüsse entgegen. Ich nutze den kurzen Moment seiner Verwundbarkeit aus und setze jedesmal eine Bombe ein. Als er explodiert, weiß ich, daß ich es geschafft habe.

Die Erde ist gerettet...mal wieder!

Steel Empire (Mega Drive)

Um den Actionknaller *Steel Empire* durchzuspielen, bedarf es lediglich der Methode von Reinhard Schmidt aus Lippstadt. Hört im Options-Menü Sound 1 zweimal (anspielen genügt), Sound 9 einmal, Sound 2 einmal und schon lassen sich alle Levels



Joysoft



Ing. Gabriele Hartmann

ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigen über 50seitigen Softwarekatalog, gegen 1.40 DM in Briefmarken. Bestellen lohnt sich

Sherlock Holmes

Legend of Kyrandia

PC 89,90

PC 89,90

AMIGA	PC
1869 dt. 89,90	1869 dt. 89,90
Ashes of Empire** 94,90	Ashes of Empire** 99,90
B.A.T.I.I. 94,90	B.17** 99,90
Bumpys Arcade Fantasy 69,90	B.A.T.I.I. 94,90
Carl Lewis Olymp. Challenge** 64,90	Carl Lewis Olymp. Challenge** 64,90
Der Partizier dt. 79,90	Conquestador dt. 79,90
Dojo Dan 64,90	Der Partizier dt. 94,90
Gnsh.Taylor's Soccer Challenge** 69,90	Dungeonmaster dt. 79,90
Hook dt. 69,90	Heroes of the 357th** 84,90
Lure of Tempiness** 79,90	Hing Kong Mah Jong** 77,90
Perfect General** 74,90	Hook dt. 94,90
Push Over** 69,90	Laura Bow 2 dt. 96,90
Risky Woods** 69,90	Lord of the Rings 2 84,90
Sensible Soccer** 64,90	Lure of Tempiness** 79,90
Space Max** 64,90	Magic Pockets** 74,90
Striker Soccer 1Mb** 69,90	Megalomania** 89,90
The Games 92** 69,90	Siege** 77,90
Tiny Sowsies 69,90	The Games 92** 94,90
WG League Simulator 64,90	Theatre of War** 84,90

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Links Pro

Ashes of Empire

PC 99,90

Amiga 94,90
PC 99,90

SuperNES	MEGA DRIVE/GAME GEAR
Grundgerät* 339,00	Mega Drive ind. Pad+Stick** 329,00
F-Zero** 99,90	MD/HiFi. Hockey** 119,00
Sim City** 99,90	MD-Tanzman** 109,90
Super Probotector** 139,90	Game Gear ind. Stick+Netzeil 329,00
Super Tennis** 99,90	GG-Aerial Assault 74,90
Super Wrestlemania** 149,90	GG-Devilish 74,90
Batmans Return 66,00	GG-Super Kick off 84,90

Atari Lynx	C64 Disk
Batmans Return 66,00	Black Gold 44,90
Casino 66,00	Catalypus** 39,90
Hydra 66,00	Creatures 2** 39,90
Rampart 66,00	Oil Imperium 9,90

5000 KÖLN 41 VERSAND
Donner 39, 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-48
Köln 41 Laden
Golfweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 86
Köln 1 Laden
Mallstrasse 24-26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Bonn 1 Laden
Münsterstr. 18, Tel. 02 26 / 65 97 26
Düsseldorf 1 Laden
Puppelstraße 37, Tel. 02 11 / 36 44 45
Frankfurt 1 Laden
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170
Mönchengladbach NEU!
Friedrichstr. 29

KleinGEDRUCKTES	VERSANDKOSTEN
* Vorkaufsendung * Deutsche Anleihe * Sicherheitsabrechnung auf Wunsch (2,50 DM)	bei 140,- DM 8,- DM bei 140,- DM 10,- DM bei 140,- DM 12,- DM bei 140,- DM 14,- DM bei 140,- DM 16,- DM bei 140,- DM 18,- DM bei 140,- DM 20,- DM bei 140,- DM 22,- DM bei 140,- DM 24,- DM bei 140,- DM 26,- DM bei 140,- DM 28,- DM bei 140,- DM 30,- DM bei 140,- DM 32,- DM bei 140,- DM 34,- DM bei 140,- DM 36,- DM bei 140,- DM 38,- DM bei 140,- DM 40,- DM bei 140,- DM 42,- DM bei 140,- DM 44,- DM bei 140,- DM 46,- DM bei 140,- DM 48,- DM bei 140,- DM 50,- DM bei 140,- DM 52,- DM bei 140,- DM 54,- DM bei 140,- DM 56,- DM bei 140,- DM 58,- DM bei 140,- DM 60,- DM bei 140,- DM 62,- DM bei 140,- DM 64,- DM bei 140,- DM 66,- DM bei 140,- DM 68,- DM bei 140,- DM 70,- DM bei 140,- DM 72,- DM bei 140,- DM 74,- DM bei 140,- DM 76,- DM bei 140,- DM 78,- DM bei 140,- DM 80,- DM bei 140,- DM 82,- DM bei 140,- DM 84,- DM bei 140,- DM 86,- DM bei 140,- DM 88,- DM bei 140,- DM 90,- DM bei 140,- DM 92,- DM bei 140,- DM 94,- DM bei 140,- DM 96,- DM bei 140,- DM 98,- DM bei 140,- DM 100,- DM

BLITZ-VERSAND
SAMMELNUMMER
02 21 - 430 10 47
Fax: 02 21 - 430 21 57

Softsale

Am Alten Krug 14 3070 Nienburg
Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335



05021/910416 und 910417

IBM	79,90 DM	Falcon 3.0**	86,90 DM
1869***	79,90 DM	Gateway	70,90 DM
Acas of the Pacific**	74,90 DM	Hook**	70,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Indiana Jones 4*	82,90 DM
A-Train	92,90 DM	Legend**	79,90 DM
ATAC***	A.A.	Monkey Island 2*	79,90 DM
B-17 Flying Fortress**	89,90 DM	Rampart**	73,90 DM
Battle Isle	70,90 DM	Sim Ant	74,90 DM
Bundesliga Mon. Prof.*	63,90 DM	Sim Life***	A.A.
Darklands**	A.A.	Star Trek**	70,90 DM
Dark Queen of Kynm	67,90 DM	Ultima 7**	78,90 DM
Das schwarze Auge*	74,90 DM	Ultima Underworld**	78,90 DM
Epic**	70,90 DM	W. Comm. Deluxe**	89,90 DM
Eya of the Beholder 2*	79,90 DM	X-Wing***	A.A.
F-117 A Nighthawk**	81,90 DM		

Civilization* nur 82,90 DM

AMIGA	76,90 DM	Das schwarze Auge*	63,90 DM
1869***	76,90 DM	Deliverance**	54,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Legend**	63,90 DM
ATAC***	A.A.	Lemmings**	54,90 DM
B-17 Flying Fortress*	A.A.	Lotus I. Ch. 2**	54,90 DM
Battle Isle	63,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
Birds of Prey**	73,90 DM	Pinball Dreams**	56,90 DM
Bitmap Bc. Coll.**	54,90 DM	Special Forces**	74,90 DM
Bundesliga Mon. Prof.*	63,90 DM	Ultimo VI**	63,90 DM
Civilization*	73,90 DM		

Sim Ant nur 72,90 DM

ATARI	89,90 DM	Popokos II**	63,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Silent Serv. II**	73,90 DM
Deliverance**	54,90 DM	Special Forces**	74,90 DM
Form. I Gr. Prix**	74,90 DM	Ultimo VI**	63,90 DM
Legend**	73,90 DM		

Lotus T. Ch. 2** nur 54,90 DM

Wir liefern alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu
SUPERPREISEN!!

*=deutsche V. **= deutsche Anl./Handbuch ***=noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.

Jeder 100. Besteller erhält "sein" Spiel

GRATIS

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand,
kein Ladengeschäft. Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN
8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei.
Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Anzahlbezüge: AIRRUSH & ART 3070 NIENBURG

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: *JOYSOFT*. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

Diese Aufzeichnungen sind von den mystischen Wisps und dem legendären Time Lord.

TRINSIC

Zuerst sollte Avatar die Ställe gründlich absuchen und wichtige Gegenstände mitnehmen. Der Schlüssel, der beim Opfer gefunden wird, schließt die Truhe im Haus des Opfers auf und löst das Rätsel. In der Truhe befinden sich Gold, ein Medallion und eine Schriftrolle, die besagt, daß das Gold die Bezahlung für einen unbekannten Dienst war. Eine Unterredung mit Spark bringt Informationen über The Fellowship. Auch Gilberto, der Leiter der Fellowship, hat nützliche Hinweise.

BRITAIN

Lord British weiß viel über die Ereignisse im Land. Er berichtet über Schwierigkeiten mit Magie und den Moongates und bietet den Orb der Moons an. Avatar sollte das Geschenk nicht ausschlagen. Lord British erwähnt Rudyom



aus Cove, der mit einer Substanz namens Blackrock experimentiert, deren magische Kraft die Moongates wieder herstellen könnte.

Batlin erzählt von den zwei Reisenden, Elizabeth und Abraham, die nach Minoc unterwegs sind. Batlin ist der einzige, der die Aufnahmeprüfung für die Mitgliedschaft der Fellowship ausführen kann. Daher sollte der Avatar beim ersten Besuch in Britain Batlin aufsuchen. Als Vertrauensbeweis soll der Avatar ein versiegeltes Paket an Elynor, den Kopf der Fellowship in Minoc, überbringen. Eine Aufnahme in die Fellowship ist erst gewährleistet, wenn die Übergabe des Päckchens erfolgreich abgeschlossen ist, und der Avatar die Fragen von Batlin zur Genüge beantwortet hat.

Weitere Personen haben Interessantes zu berichten: Paterson, der Bürgermeister, Clint, der Schiffbauer, Millie und Gordon.

Ultima VII

CLUE BOOK (TEIL 1)

Es gilt, das Black Gate und die bösen Kräfte zu zerstören. Diese Karten und Aufzeichnungen sollen Euch auf Eurem schweren Weg begleiten.

COVE

Rudyom berichtet über die neue, seltsame Substanz Blackrock. Er gibt dem Avatar einen Umwandlungstab, der das Material in eine Pforte/ein Tor verwandeln kann. Leider zerstört der Stab zur Zeit die Substanz, statt sie zu verzaubern. Das Notizbuch von Rudyom enthält wichtige Aussagen über Blackrock.

MINOC

Der Mord wurde auf die gleiche Weise wie bei Christopher begangen. Neben der Leiche liegt ein gewundener Dolch. Er ist ein wichtiger Hinweis zur Aufklärung der Morde.

Es gibt zwei mögliche Hauptpfade: Der eine führt zur Verfolgung von Elizabeth und Abraham. Elynor wird sagen, daß sie nach Paws weiterge- reist sind. Der andere Weg führt zur Zigeunerin Margaret, die den Avatar darauf hinweist, die Wisps zu beachten.

PAWS

Ferdwyn ist ein Mitglied der Fellowship und führt die Unterkunft für die Bedürftigen. Er berichtet, daß die zwei Reisenden gerade nach Jhelom aufgebrochen sind.

JHELOM

Joseph, der Bürgermeister, weiß, daß Elizabeth und Abraham hier waren, jedoch schon nach Britain weitergezogen sind.

In Britain kann der Avatar Batlin erneut aufsuchen und die Fragen zur Mitgliedschaft der Fellowship beantworten.

Es ergibt sich eine Gelegenheit, den Trainer De Snel nach dem gewundenen Dolch zu fragen, der in Minoc gefunden wurde.

Der Avatar muß umsichtig sein, denn De Snel gibt nicht gern Geheimnisse preis, besonders nicht die Information, daß er ein Mitglied der Fellowship ist.

BRITAIN

Elizabeth und Abraham sind schon fort, diesmal nach Vesper. Der Avatar erhält die Möglichkeit, der Fellowship beizutreten. Er verliert einen Tag. Batlin bittet den Avatar den Dungeon Destard aufzusuchen, um eine Truhe voll Gold zu finden.

DUNGEON DESTARD

Mit dem Fünften-Rang-Spruch "Invisibility" schleicht man sich am besten am Drachen vorbei. Es gibt auch Tränke und Ringe, die den gleichen Dienst erweisen. Der Avatar muß vom Eingang

aus nach Süden und Osten suchen, um die Truhe zu finden. Die Truhe ist schwer zu finden und leer.

Später wird der Avatar beim 9-Uhr-Treff in die Fellowship aufgenommen und bekommt ein Medallion, wie Christopher es auf der Brust trug. Nun wird es Zeit, den zwei Reisenden nach Vesper zu folgen.

VESPER

Auston, der Bürgermeister, weiß nichts über die Fellowship. Er traf jedoch Elizabeth und Abraham und schickte sie zum Leiter der Britannia Mining Company. Cadon weiß nur zu berichten, daß sie nach Dagger Isle und Moonglow aufgebrochen sind.

MOONGLOW

Rankin, Kopf der Fellowship, weiß nichts über die Fellowship, hat jedoch Terfin, dem Heim der Gargoyles, verabschiedet. Dort gibt es ebenfalls einen Zweig der Fellowship. Elizabeth und Abraham setzen ihren Weg fort, alle Leiter der Fellowship-Zweigstellen aufzusuchen.

TERFIN

Quan, der Kopf in Terfin, bestätigt den Aufenthalt der zwei Reisenden. Jedoch sind ihre Pflichten schon erfüllt, und sie sind auf dem Weg zum Meditation Retreat of the Fellowship, die frühere Avatar-Insel.

MENTATION RETREAT

Ian ist nur dann gesprächig, wenn der Avatar ein Mitglied der Fellowship ist. In diesem Fall wird er in das Retreat ein-



gelassen. Ian weiß, daß Eliza-
beth und Abraham schon auf
dem Weg nach Buccaneer's
Den sind. Bevor der Avatar ih-
ren Weg verfolgen kann, muß
er der Weissagung der Zigeu-
nerin Margareta nachgehen.

THE WISPS

"Es ist eine Arroganz Eurer
menschlichen Spezies, daß ihr
glaubt, mit mir in Verbindung
treten zu können."

Der Avatar muß nach Empath
Abbey reisen, um mit dem
Mönch Taylor zu sprechen. Er
kann nur über die Emps be-
richten, eine Rasse, die öfter
Kontakt mit den Wisps hat. Er
weiß von der Vorliebe der
Emps für Honig, ohne den sie
nicht mit dem Avatar sprechen
werden. Taylor gibt dem Avatar
eine Rauchbombe, um die ge-
fährlichen Riesenbienen außer
Gefecht zu setzen, damit der
Honig gesammelt werden
kann.

BEE CAVE

Der Avatar kann entweder
die Rauchbombe von Taylor
benutzen oder Tseramed, ei-
nen Förster, der die Bienen re-
gelmäßig jagt, um Hilfe bitten.
Er läßt die Bienen mit seinen
Pfeilen in Schlaf fallen. Sobald
der Avatar den Honig hat, sollte
er den Emp Trellek suchen.

TRELLEK

Trellek liegt sehr viel an der
Meinung seiner Frau Saralek.
Ihre Gunst gilt es zu gewinnen.
Diese verweigert ihre Zustim-
mung, bis der Avatar mit Sala-
mon, der verunztene Anführer,
gesprachen hat. Salamon ist
wegen dem Zustand der Sil-
verleaf Trees besorgt. Wenn
der Avatar den Holzfäller Ben
findet und ihn überredet mit
dem Fällen aufzuhören, ist Sa-
lomon zufrieden.

Die traurige Saralek schickt
den Avatar zurück zu Trellek,
der ein Instrument herstellt,
das seinen Pfiff nachahmt.
Wird das Instrument in der Hütte
in den Bergen gespielt, wo die
Wisps häufig gesehen werden,
ruft es einen Wisp herbei.

DER WISP

Ich will die Information aus
dem Notizbuch von Alagner.

Alagner wohnt in New Ma-
gincia am nördlichsten Zipfel
der Insel. Der Avatar muß den
Wisp auch über den Time Lord
ausfragen, da dieser den Wisp
als Überbringer seiner Nach-
richten benutzt.

DAS NOTIZBUCH

Alagner stellt den Avatar die
Frage nach Leben und Tod.



Um sie beantworten zu kö-
nnen, muß er nach Skara Brae
reisen und den Tortured One,
Caine finden.

SKARA BRAE

Caine möchte als Gegenlei-
stung die Erfüllung eines Auf-
trages. Der Avatar soll den
mächtigen Liche vernichten,
der die ganze Insel befallen
hat. Die Heilerin Morda weiß
um einige Vorschläge, es ist
aber besser mit allen "ehema-
ligen" Bewohnern zu spre-
chen.

Zuerst muß der Avatar einen
Weg finden, Trent aus seiner
Lethargie zu führen, um den
Käfig fertigzustellen und "Ho-
rance the Liche" zu fangen. In
Trents Schmiede findet der
Avatar eine Musikbox, die Trent
einst seiner Frau Rowena
schenkte. Die Musik vor dem
Dark Tower des Liche gespielt,
weckt Rowena aus ihrer Träu-
merei, aber nur einmal. Bevor
sie in Trance zurückfällt, muß
der Avatar ihren Ehering be-
kommen. Wird der Ring Trent
vorgelegt, fällt der Zauber von
ihm ab und er kann wieder klar
denken. Um den Käfig been-
den zu können, benötigt er ei-
nen Eisenbarren. Auf dem
Friedhof, vor allem nachts ein
gefährlicher Ort, liegen einige
Barren.

Nun helfen Mordas Infor-
mationen. Der Avatar muß mit Hil-
fe des Alchemisten Caine ei-
nen magischen Trank herstel-
len. Morda kennt die Zutaten
und die richtigen Mengen-
angaben.

Der Avatar sollte nicht
den Anweisungen des Bürger-
meisters folgeleisten.

Den fertigen Käfig muß der
Avatar in den "Well of Souls"
(Brunnen) im hinteren Teil des
Dark Tower tauchen, um ihm
den richtigen Zauber zu ver-
mitteln.

Um Mitternacht, wenn der
Liche seinem schwarzen Zauber
nachgeht und sich am Altar
aufhält, muß der Avatar ihn ge-
fangennehmen und den magi-
schen Trank über ihn ausgie-
ßen.

HORANCE

Horance fühlt sich schuldig
an Trents und Rowenas Un-
glück. Er bittet den Avatar, die
beiden wieder zu vereinen. Ei-
ne Tat bleibt zu vollbringen:
Der Well of Souls muß zerstört
werden. Horance beauftragt
den Avatar, eine willige verlore-
ne Seele zu finden, die sich
opfert. Obwohl der Bürgermei-
ster schließlich einwilligt, muß
der Avatar vorher alle anderen
fragen, sonst erfüllt sich die
Vorhersage nicht.

Caine beantwortet die Frage
nach dem Leben und Tod: "Es
gibt keine Antwort. Nur die
dummen Sterblichen möchten
lernen, was unlehrbar ist, und
fragen, was nicht zu beantwor-
ten ist."

NOTIZBUCH

Alagner borgt dem Avatar
die Schlüssel zu seiner Kam-
mer. Dort befindet sich das No-
tizbuch, das der Avatar lesen

sollte. Die Wisps lesen das No-
tizbuch, als es ihnen gereicht
wird und erfüllen ihren Teil der
Abmachung nach mehr Infor-
mation. Bei der Rückkehr des
Avatars zu Alagner, ist dieser tot.
In der Kristalkugel sieht Ava-
tar, was passiert ist.

TIME LORD

Wisps: Ich kann dem Avatar
helfen den "Orb of the Moons"
zu aktivieren. Der Time Lord ist
im "Shrine of Spirituality".

Time Lord: Wenn der Avatar
mit mir Kontakt aufnimmt, bin
ich gefangen. Ich spüre etwas
Unnormales am Dungeon De-
spice. Ich werde Avatar hin-
schicken, um nachzusehen. In
Despice findet der Avatar ei-
nen kugelförmigen Generator,
der meine Fähigkeit, durch die
Zeit zu reisen, beeinträchtigt.
Nicomodemus in Yem kann ein
Stundenglas verzaubern, da-
mit der Avatar mit ihm den Ge-
nerator betreten und zerstören
kann.

DAS STUNDENGLASS

Nicomodemus verkaufte das
Stundenglas an einen Antik-
händler in Paws. Beverley, der
Besitzer des "House of Items",
hat es noch zum Verkauf. Nico-
demus sagt allerdings, daß er
das Glas erst verzaubern kann,
wenn die Störungen des Äthers
behothen sind.

DER ÄTHER

"Nur einer kann dem Avatar
hier helfen: Penumbra".

Penumbra, eine Magierin in
Moonglow, hat sich vor zwei
Jahrhunderten in Schlaf ver-
setzt. Sie bestimmte vorher,
daß nur der Avatar sie wecken
könnte. Um ins Haus zu gelan-
gen muß der Avatar einen
Hammer, einen goldenen
Ring, einen Dietrich, eine Fa-
denspule und eine andere
Form von Gold nebeneinander
neben dem Plaque am Ein-
gang legen. Nur eine Plaque
erscheint auf einmal, also soll-
te nur der benötigte Gegen-
stand für diese Plaque nieder-
gelegt werden. Im Haus muß
der Avatar eine orange Ampul-
le finden, um Penumbra das er-
ste Mal zu erwecken. Weitere
Versuche funktionieren nur mit
dem Awaken-Spruch.

PENUMBRA

Sie hat genug Erfahrung mit
Blackrock, so daß die weiß, daß
es als Barriere zwischen dem
Äther und ihrer Ursache fun-
giert. Sie schickt Avatar in die
Minen von Vesper oder Minoc,
um vier Blöcke zu holen. Jeder
Stein wird auf ein Podest ge-
legt, um sie vor den mysteriö-

sen Wogen zu beschützen. Penumbra spürt, woher die zerstörerischen Wogen kommen und schickt Avatar zum Dungeon Dächte. Ein weiterer Generator in Form eines Tetraeders steht hier. Penumbra schlägt vor, daß der Avatar den "Ethereal Ring" sucht, der seinem Träger erlaubt, das Tetraeder zu betreten.

ETHEREAL RING

"Der Ring gehört dem Gargoyle Draxinusom aus Terfin." Draxinusom war gezwungen, den Ring an Martingo aus Spektran zu verkaufen, als die Gargoyles aus Terfin fortzogen. Martingo ist noch im Besitz des Ringes und gibt ihn her, wenn seine Steinhexe besiegt werden kann. Dabei kommt der Schlüssel zu Martingos Tresor zum Vorschein. Im Tresor befindet sich der Ring.

DAS TETRAEDER

Mit dem Ring kehrt Avatar zu Penumbra zurück. Sie verzaubert den Ring, und Avatar kann in den Tetraeder-Generator einsteigen. Innerhalb wartet eine mächtige Kreatur, die erschlagen werden muß, um das Tetraeder zu zerstören. Nach getaner Tat bleibt ein kleines Tetraeder übrig. Der Avatar sollte diesen kleinen Generator einstecken, es könnte nützlich sein.

DIE KUGEL

"Das Zerstören des Tetraeders läßt den Äther wieder frei fließen."

Nicodemus kann nun das Stundenglas verzaubern. Mit dem Stundenglas kann der Avatar den Kugelgenerator in Despise betreten. Nach Lösen des roten und blauen Moon-gate-Puzzles, findet der Avatar eine kleinere Kugel. Wie das kleine Tetraeder, sollte er die kleine Kugel mitnehmen.

MEDITATION RETREAT

Nachdem der Avatar im Meditation Retreat eingelassen wird, findet er im Retreat Dun-



geon einen dritten Generator, dieses Mal ein Würfel. Mit Hilfe des Stundenglasses kann der Avatar mit dem Time Lord sprechen. Vorher muß er allerdings ein Mineral namens "Caddellite" finden. Es schützt ihn vor dem Würfel.

CADDELLITE

Der Leiter des Observatoriums in Moonglow kann einiges über Caddellite erzählen. Ein Meteorit, der auf die Insel Ambrosia gefallen ist, enthält das seltene Metall. Vom Leiter des Lyceums erfährt Avatar von der Lage des versunkenen Landes. In Ambrosia muß Avatar die dreiköpfige Hydra besiegen, bevor er das Caddellite auf sammeln kann.

Mit dem Caddellite muß der Avatar die Hilfe des Schmiedes Zorn in Minoc erbitten. Dieser schmiedet einen Helm, der den Avatar vor dem Würfel schützt. Vorher muß der Avatar Iriale, die Schwerfrau, besiegen. Im Würfel ist ein Rätsel zu lösen, indem er die Feuerfallen meidet, die den kleinen Würfel schützen.

Der Time Lord spricht: "Trage es nach Buccaneer's den."

BUCCANEERS DEN

Mit Danag sollte der Avatar zuerst sprechen. Er ist der zeitweilige Leiter dieses Zweiges der Fellowship. Er erzählt von Hook, Elizabeth und Abraham und einem Spezialprojekt. Jede der Kurtisanen in The Bath verrät dem Avatar die geheimen Gänge in den Bergen. Ein Gespräch mit Sintag bringt den Schlüssel zu diesen Geheimtoren zutage.

GEHEIMGÄNGE

Hooks Behausung liefert eine Reihe interessanter Hinweise und Gegenstände. Die Navigationshinweise für die Kronjuwelen finden sich, sowie der Schlüssel zum Black Gate, der den Avatar durch die Barriere an der Avatar-Insel bringt. Ferner findet der Avatar eine Liste von Opfern, die die Fellowship getötet hat oder noch töten will. Die einzigen noch Lebenden auf dieser Liste sind Lord British und der Avatar.

In den Gängen liegen die Folterkammern der Fellowship. Dort werden auch Gefangene gehalten. Der Ausgang führt durch The Baths oder durch die Fellowship Hall.



AVATAR ISLE

Der nächste Weg führt zur Avatar-Insel. Mit dem Schlüssel zum Black Gate gelangt der Avatar in die Dungeons. Innerhalb befindet sich das Black Gate. Daneben stehen Elizabeth und Abraham, Hook und sein Komplize Forskis. Sie sind bereit, auch den Avatar von der Liste zu streichen.

BLACK GATE

Jede der Generatoren gehört auf ein Podest gestellt. Dann muß der Verwandlungstab von Rudyom auf das Tor angewandt werden. Eile ist geboten.

Das Schicksal von Britannia liegt in der Hand des Avatar. su



POWERPLAY KLEINANZEIGEN

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Dezember-Ausgabe** (erscheint am 11. November '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 6. Oktober '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Januar-Ausgabe** '93 (erscheint am 9. Dezember '92) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchstecher.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

C64/C128

Vork. C 64 II mit 2 Floppys und 117 Disks, Atari, Joystick, Datensette, 20 Cass. alles 100 % ok, für 450 DM VB. Tel. 05731/3803 ab 19 h

C 64 Disks: Head over Heelz, 4 DM, Road Runne u.a., Liste gg. 1,50 DM bei Oliver Schmirnig, Brunnenstr. 9, 78171 Ihlingen 1

Stop! Verk. geb. C64 + 1541 Floppy, HB, ca. 80 Disks für 350 DM. Cornelius Schüller, Maulbronnstr. 1, 70332 Sindelfingen, Tel. 0703/801462

Suche dringende Gateway to the Savage, Frontier für C64, zahlh. gut, nur Orig. Anl. Tel. Osterried 06272/78122 Ute

Kaufe Rollenspiele: Times of Lore, Magic Carcade, Realm of Darkness, 2400 AD, Mobius Alternative, Reality II, Gemstone Warrior, Battle 2, Rogue, Xyphus. Tel. 05832/305 Carsten

Vork. C 64 II mit Floppy 1541 II, ca. 80 Disks (Airborne Ranger, Tennis, U-Sim...) Schnellaeder, 1 Joystick VB 500 DM. Tel. 030/7129868 16:20 h

Vork. Orig. Tetris, Jenny Quest u.a. sowie die Secret o. M. Islands, Humans, Lemmings, zieht sie Spieles, 1000. Angebote an: Mijsa Petrich, Markt 6, D-2140 Antkum 1

Vork. C 128 D ZUB, LW, aktuelle Software, Diskbox, Mon., neu ca. 700 DM, heute ca. 500 DM. Schreibt an Daniel Wagner, Wölksteinstr. 12, D-9340 Mbg.

Vork. C 128, Mon. 1802, Floppy 1571-1541, Print SG100, RAM 1700, 120 Disks, Spiele, Mon. usw., 2 Joysticks, Atari, Bucher, Zeitschriften, Daniel Tel. 02163/81976 600 DM VB

C128, Floppy 2000, 200 Orig. Spiele, Mon. Philips (Farber/Stereo, amigafähig) zu verk., auch einzeln, Tel. 06035/1791

Vork. Brooker, Spielesammlung je 20 DM, Betrayal 30 DM, Mittelmeerakademie, Canada, Hysteria, Company, Hysteria Sampler u.a. 20 DM. M. Güter, Wirtsgundweg 13, D-9656 Erbach

C128, Floppy 1248 Garfield (Zeichen...), Hit Guide (Adv.), Elite (Act.), Klax (Dem.) für 150 DM nur C 128 Goco 2 0 für 90 DM. Tel. 06741/33533 Christian Maes

Vork. C64 II Disk LW 1541 II und Joystick Quickjoy für 300 DM + Porto. Tel. 06074/90683 Vormittags

Vork. C 64 Soft: Klax, Rooker 10 DM, Rainbow Island, Curstian, Champs o. Kyrin, F16 C, Born Kiki, Krimm 26, 2208 Glückstadt. Tel. 04124/8735 ab 19 h

Vork. C64 II, 1541 II, F.C. II, Joysticks Grünmön, Joy Mouse, Spiele (Orig.), Zub., Lt., für 680 DM, J. Sycker, Fritz-Reuter-Str. 59, D-0600 Dresden

Vork. C64 Floppy 1541 Commodore Farbmom, 1802, Drucker MPS 801, 400 DM. Preis VB. Tel. 02874/2467

A 500, 25 MB, 2. LW, Col. 30, 33 MB Festplatte, dvd. Software (Spiele, Text, Grafik, Tools), Lt. kpl. 1350 DM. Tel. 040/6769375

Vork. Soul Crystal, Dummke Dimension, Bug Bomber für C64 u. m. Schreibt an PF 36, A-1108 Wien

Vork. Spielesammlung für C64 37 Spiele u.a. invest. Transworld, Turbans, Bards Tale u.a., Preis 300 DM VB, alle Orig. Tel. 0997/39885 zw. 18 und 19 h Gerald

Verkaufe C 64 mit Floppy, Mouse, Disk Box, Locher, Resetchalter u. über 100 Spiele für 500 DM VB, Buchholz/Stein, Ueizener Weg 2, D-4090 Halle/S.

C 64, suche das Spiel Pot-Panik und New Games, Listen an: C-M Lindner, König Str. 56, 157, W-1000 Berlin 39

C 64, suche das Spiel Pot-Panik und New Games, Listen an: C-M Lindner, König Str. 56, 157, W-1000 Berlin 39

Vork. C 64 und 128 Floppy 1571 100 % o.k., wegen Systemwechsel. Preis VB. Tel. 0234/410456 Robert

Vork. Dragon Wars, Stealth Fighter, Starflight, Transworld und Iron Lord (alles C64), für je 30 DM. Tel. 05403/1294

Vork. Bücher: Pascal C64, C64 für Insider, Super Grafikbook (DB), C 64 Maschinenpraxis je 30 DM + Action C. Rep. Kops 50 DM. Tel. 05403/1294

Suche Plan für das Spiel Pirat, zahlh. 20 DM. Reichel Günther, Blackwitt 6, 8670 Hof/Sale Koolle

Vork. mehr Orig. Game Operation Network für C128, mit digitalisierten Bildern, Preis VHB, 500 DM, laden bei Weisweg, Dorfstr. 9, D-2406 Stockelsdorf

Operation Network für C128 mit digitalisierten Fotos zu verk. Preis VHB. Tel. 0451/489306

Vork. C128 m. Mon. 2 Floppy, HD, Speicher-ner, 4000 Disk, 25 Orig. für 700 DM VB. Tel. 0201/538404 Mathias

Vork. C64 m. ca. 300 Spielen, Datensatz, Floppy 1541 II, 4 Joysticks, Bedienungsht. u. Buchchem für 4000 Schilling. Tel. A-05246/6512

Tauscheorg. C64 Spiele Riskant, Turbans + II, Brave Star, Calif. Games gg. ein gut erhaltenes Sega Master System mit 2 Spielen. Tel. 04105/45161 ab 20 h

Vork. C64, 1541 II, Datens. 2 Joy, RAM-Floppy 1120 B, Bücher, Goto 1, 2, Disk Box, viele orig. Sp. H. Sarsen C, für 700 DM. Th. Traasowski, M. Gees 12, D-7333 Friburg

Suche günstige Orig. (Turk) F-16 Combat Pilot, Ultima VI, Elvira 450, Diskbox, Disk, Klax für C64, Stefan Heinemann, Dännerbuschweg 17, 2900 Oldenburg

Vork. C 64 + Floppy, 124 Disks, Disklocher, 2 Diskboxen, Superboard, Joystick, Maschinensprache Buch, Computer Zeitschriften, für 400 DM, NF 864 Disk, Stefan Heidefeld, Tel. 05603/440

Achtung! Verk. C128 günstig! Wegen Systemwechsel mit Final C II. Disks (leer), 2 Joysticks und HB für 220 DM. Tel. 0228/255163

C64 Club sucht: C64, Drucker, LW, Software, Mitglieder usw. an: Ost-C64 Club, Daniel Stöbe, D-7816 Schipkau

Vork. C64, Floppy 1541 II über 300 Super Spiele, Disk-Box, 4 Sachbücher, 3 Joysticks, VB 500 DM oder tausche gg. Megadrive m. Spielen. Tel. 04131/12497 Florian

Vork. Orig. C 28, Neumomander, Bards Tale II & II, und Datensette, Software, Liste anbieter bei Fabian Meier, Eickenwiese 1 b, 3013 Barsinghausen, Tel. 05105/83819 ab 19 h

Vork. Floppy 1541 II für 120 DM (100 % o.k.) C 64 def. für 50 DM, orig. Pool of Radiance 20 DM, bei Kauf 10 Lendings gratis dazu. Tel. 02591/21784 ab 18 h Marcus

Vork. C64 + Floppy 1541 II, 50 Disks, 3 Joys, S/W-Femseher, 2 Disk-Boxen, Datensette, Spiele wie Star, Super Soccer u.a. 400-500 DM. M. Hofrichter, Finkenweg 34, D-1910 Kyritz

Vork. PD und Shareware Demos gg. 2 DM bei: D. Peter, Weingartenstr. 2, 7135 Wiernheim 4, Tausche auch, Liste schicken

C 64, suche das Spiel Pot-Panik und New Games, Listen an: C-M Lindner, König Str. 56, 157, W-1000 Berlin 39

Vork. C 64 und 128 Floppy 1571 100 % o.k., wegen Systemwechsel. Preis VB. Tel. 0234/410456 Robert

Vork. Dragon Wars, Stealth Fighter, Starflight, Transworld und Iron Lord (alles C64), für je 30 DM. Tel. 05403/1294

Vork. Bücher: Pascal C64, C64 für Insider, Super Grafikbook (DB), C 64 Maschinenpraxis je 30 DM + Action C. Rep. Kops 50 DM. Tel. 05403/1294

Suche Plan für das Spiel Pirat, zahlh. 20 DM. Reichel Günther, Blackwitt 6, 8670 Hof/Sale Koolle

Vork. mehr Orig. Game Operation Network für C128, mit digitalisierten Bildern, Preis VHB, 500 DM, laden bei Weisweg, Dorfstr. 9, D-2406 Stockelsdorf

Operation Network für C128 mit digitalisierten Fotos zu verk. Preis VHB. Tel. 0451/489306

Vork. C128 m. Mon. 2 Floppy, HD, Speicher-ner, 4000 Disk, 25 Orig. für 700 DM VB. Tel. 0201/538404 Mathias

Vork. C64 m. ca. 300 Spielen, Datensatz, Floppy 1541 II, 4 Joysticks, Bedienungsht. u. Buchchem für 4000 Schilling. Tel. A-05246/6512

Tauscheorg. C64 Spiele Riskant, Turbans + II, Brave Star, Calif. Games gg. ein gut erhaltenes Sega Master System mit 2 Spielen. Tel. 04105/45161 ab 20 h

Vork. C64, 1541 II, Datens. 2 Joy, RAM-Floppy 1120 B, Bücher, Goto 1, 2, Disk Box, viele orig. Sp. H. Sarsen C, für 700 DM. Th. Traasowski, M. Gees 12, D-7333 Friburg

Suche günstige Orig. (Turk) F-16 Combat Pilot, Ultima VI, Elvira 450, Diskbox, Disk, Klax für C64, Stefan Heinemann, Dännerbuschweg 17, 2900 Oldenburg

Vork. C 64 + Floppy, 124 Disks, Disklocher, 2 Diskboxen, Superboard, Joystick, Maschinensprache Buch, Computer Zeitschriften, für 400 DM, NF 864 Disk, Stefan Heidefeld, Tel. 05603/440

Achtung! Verk. C128 günstig! Wegen Systemwechsel mit Final C II. Disks (leer), 2 Joysticks und HB für 220 DM. Tel. 0228/255163

C64 Club sucht: C64, Drucker, LW, Software, Mitglieder usw. an: Ost-C64 Club, Daniel Stöbe, D-7816 Schipkau

Vork. C64, Floppy 1541 II über 300 Super Spiele, Disk-Box, 4 Sachbücher, 3 Joysticks, VB 500 DM oder tausche gg. Megadrive m. Spielen. Tel. 04131/12497 Florian

Vork. Orig. C 28, Neumomander, Bards Tale II & II, und Datensette, Software, Liste anbieter bei Fabian Meier, Eickenwiese 1 b, 3013 Barsinghausen, Tel. 05105/83819 ab 19 h

Vork. Floppy 1541 II für 120 DM (100 % o.k.) C 64 def. für 50 DM, orig. Pool of Radiance 20 DM, bei Kauf 10 Lendings gratis dazu. Tel. 02591/21784 ab 18 h Marcus

Vork. C64 + Floppy 1541 II, 50 Disks, 3 Joys, S/W-Femseher, 2 Disk-Boxen, Datensette, Spiele wie Star, Super Soccer u.a. 400-500 DM. M. Hofrichter, Finkenweg 34, D-1910 Kyritz

Vork. PD und Shareware Demos gg. 2 DM bei: D. Peter, Weingartenstr. 2, 7135 Wiernheim 4, Tausche auch, Liste schicken

C 64, suche das Spiel Pot-Panik und New Games, Listen an: C-M Lindner, König Str. 56, 157, W-1000 Berlin 39

Vork. A 500 + Farbmon., 1 MB, 2 LW, 2 Joysticks, 80 Orig., Bücher, Kopfhörer, Adockhauser, Reinigungsdr. für nur 1300 DM. Tel. 05130/8470 vier, Mirko

Vork. Orig. Monkey Island II für 55 DM + NN. Gunner Müller, Tel. 04208/7929

Sounddigitalizer 100 DM, Mid Interface 60 DM, Casio Keyboard C670 550 DM. Tel. 0222/2454 ab 17 h

Vork. A 500 mit 2 LW, Speicherw., Farbmon., 1084, 1 Joystick, Maus plus Special Forces

VK: Indiana Jones 3, dt. Adv. Populorum, RVF-Honda, Pirates, Monkey Island I + II, F29 Ret., Railroad 2, Battle Isle, Formula One Grand Prix. Tel. 07233/3439

Vork. Monkey Island mit Lösung für 45 DM, Duck Tales 25 DM, Great Courts II 30 DM, alles 100 % o.k. und Orig. Tel. 07305/3125

Vork. Orig. Monkey Island II, Vers. für nur 55 DM, Stefan Schwarzbach, Fr-Wolf-Str. 19, D-8600 Bulten, Tel. 02951/23476

Vork. A 500, 1984, 2. LW, 2 MB Einw., 2 Joysticks, Maus, für 1100 DM VB. Tel. 0208/676407

Vork. A 500, 2,5 MB, 35% u.a. Maus, Joys, Mon. Philips 8833 II, Drucker KX-P1123, Software, Diskbox, 1 Jahrhaft für nur 2390 DM ab 19 h. Tel. 0911/5707307

Vork. Amiga-Orig. mit Vep. und Anl. Tel. 06542/22160, Kaufe auch Orig. ganze Bestände. Tel. 06542/22160

Vork. Cruise for a Corpus 50 DM, Face Off 50 DM, Pro Soccer 20 DM, Formula 120 DM, Wild West World 70 DM, alles Orig., Topzustand, I.D.V. PF. 1261, 4533 Parsberg, per Schick

Vork. A.D.I. (Atlantis), Grid Star, Highway Haaks, Plasma, Rockstar, Amiga Karate, Mike The Magician Dragon, Fortress, Underground usw. Tel. 0658/14081 alles Orig.

Osterreich. Verk. F15 II, Midwiner II, Flight of the Intruder, A50, Chuck Yeagers Alt 2.0, alles Orig. und Orig. Vep. Digitizer. Tel. 0043/7242/45729 Rene

Vork. für Amiga Lt. II, Ind. Cst. II, 400 Euro Flood, P. England, je 30 DM, Galaxy 89, Rocker R. je 20 DM, C64: Elv. 30 DM, B. Man 30 DM, Indy III Act. Wec. 20 DM, Soap. 20 DM. Tel. 0217/797991

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. u. Vep.) Listen und Angebote an: Wolfgang Essend, A.F.-Vom-Endr. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 0964/36214

Vork. Amiga-Orig. (1 a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Essend, A.F.-Vom-Endr. 13a, 8572 Auerbach, Tel. 0964/36214

Vork. A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, Joys, Trachtbl. 180 DM, Unter Supers 1400 DM, Tel. nach 17 0711873600 Dms

Vork. Orig. AmigaSoft Great Courts II für 10 DM, Riskant 2 DM, Action War 10 DM, Action 30 DM, Manchester United 25 DM, A. Liedtke, 135a Peine, Lottzingsf. 12

Suche gg. Belohnung dringendst: Alternative Reality + Fairy Tale. Tel. 06131/683056

Kaufe Amiga-Orig. Spielesamml. mit Anl. und Vep., Listen und Angebote an: Wolfgang Huber, Frieschulstener Str. 38, 8670 Ingolstadt

Verk. Mega Drive Spiele St. 50 DM, jg. Vers., Wonderboy, Shadow Dancer, od. Tausch gg. Mega Drive Rollenspiele. Harald Putz, Südtenst. 12, 8963 Hegele

Suche Rainbow Islands, Toki, habe Hellfire, Klax, S. Shinobi, Gynoug, EA-Hockey 2. Tauschen. Suche für die PC-Engine die Spiele Dr. Taber, Mag. Chase, Bonnet, Adventure. Soni H. Habe noch R-Type, D. Blue, W. Court Tennis. Tel. 0867754397

Verk. Sonic, Aero Blasters, Strider, Alien Beast, Shining in the Darkness, Warzone, Florian Kressing, Westbergweg 2, 3406 Harste. Tel. 05239/1469 ab 20 h

Suche amerik. u. europ. Mega Drive Module mit Verp. u. Anl. Tel. 017/970285 ab 20 h

Verk., kaufe, tausche Spiele, Konsolen für PC-Engine, Mega Drive, SuperFam NES, Neo Geo, Game Gear, Gameboy. Tel. 089/4233732

Verk. Mega Drive + 2 Control Pads, Rambo III, Siderman, Mickey Mouse, Shadow Dancer, E-Swat, Strider, Alien Beast, NP 1100 sffr, VB 800 sffr, Tel. 081/943/17 oder 5100

Tausche MD + Mega CD + 2 Joypads, 1 Spiel od. gg. + 6 Spiele (Columns, MM, DD, Sonic, Moon, u. Shinobi) gg. D. Super NES mit 2 Joypads und 2 Spielen. Tel. 06057/1413

Tausche, verk. M. Drive Spiele, z. B. F-22, Dick Tracy, Maro, Hockey, Ph. Star III, Star Control, u.v.a., siehe alles, was gut ist. Tel. 02721/1569 (14-18 h) Peter

Verk. Top Module für SMD und PC-Engine, suche Spiel für Neo Geo, PC-Engine SCD, Mega Drive, Super NES, Ein Anruf lohnt sich. Tel. 06126/3696

Verk., kaufe, tausche Spiele für MS, S.F., GB, Verk. oder tausche J. Pond II, WB5, Fastlane, One, Shining, W. Challenger, Ghostwrite, Tel. 0715/32132 ab 15 h Sebastian

Tausche A 500, HF Mod., 1 MB, 10 Orig., 130 Draks, Module gg. Magic Drive + Disk Low. Tel. 0271/45633

Aufgepaßt! Verk. tausche und kaufe S. NES, Mega Drive, G.B., NES Spiele u.a., NES mit 2 Pads u. 166 Spiele, wenn Interesse. Tel. 02015/8622 von 15-21 h

Verk. Desert-Strike für 60 DM, Andy Reinbott, Siegen 1, 5884 Halver, Tel. 02353/3037

MD+jg. Arcade-Trigger, 8 Spiele, Shinobi, Sonic, Castle of Ill., Streets of R., Raden, Eswat, TP3, Strider, VB 1000 DM, Lynx + 3 Spiele VB 300 DM, Tel. 0221/865172 ab 19 h

Interessiert an einem Tauschpartner für Mega-drive? Dann schwing die Huke und wähle 0422/1/23123

Verk. dt. Mega Drive plus Sonic, Castle of Illusion, Shining in the Darkness, Quackshot, EA Hockey für 550 DM. Tel. 05665/1217

Verk. MD "Exile" Super Shinobi, und Action Rep. verk. MS + 16 Spiele, Pistole, Tel. 08131/91909 Rupert

Suche Mega Drive, Module, Sega Master. Mod., Module, Famicon, PC-Engine, Neo Geo-Module, siehe auch Modulierung. Tel. 04321/71497 ab 17 h

Mega-Drive-Spiele z.B. Warriors of Rome II, PGA Golf, Fantasia usw., suche Master System Adapter, Florian Junger, Tel. 0544/12346

Verk. MD mit Sonic, 2 Joypads für 285 DM, Spiele: Shinobi, EA Hockey, Mickey und John Madden 19, Tel. jg. 90 DM, zw. 615 DM, Tel. 06021/58795 Thorsten

Verk. M. D. PAL-Vers. Top Zustand, Sword of Vermilion, Ph. Star II + III, Sale Elite, Wonderboy V, engl. Vers. Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. M. D. (PAL) für 245 DM, Tel. 02353/4037

Verk. oder tausche S. Darkness, M & M. Ph. Star II, Quack-Shoot, für Master Ph. Star II, tauche: Warzone, Carmen Sandiego, F-22, Kings Quest, Desert Strike, Tel. 06036/3338

Verk. Mega Drive Modul, Desert Strike für 85 DM und auch andere oder tausche gg. Wonderboy V, Olympic Tel. 06173/7743

Verk. Castle of Ill. 50 DM, John Madden 50 DM, Strider, EA Darkness 50 DM, Fantasy Star II 60 DM, Tel. 019326/1119 Phlo

Verk. für MS Shinobi und R-Type für 50-70 DM Beide Spiele sind 3 Wochen alt. Suche billig MD, Marko Liebig, Dammschleier 38, O-9112 Burgstedt

Verk. MD-Spiele OutRun, Sonic, E-Swat, Thunder Force II, Strider, Super Thunder Road, Rush je 75 DM, PS2 95 DM, Rambo III 60 DM, alle dt. Vers. Tel. 09973/9985 ab 18 h

Verk. Sega Mega Drive 16 Bit mit 4 Modulen, Alex Kidd, T. R. O. Shinobi, Castle of Illusion und Alien Beast für ca. 450 DM und Joypad. Tel. 0221/697557

Verk. MD und GG-Games, suche Marble Madness für MD und GG, Suche S-NES, Evtl. auch Konsole. Tel. 02822/52527

Verk. Wonderboy V, Hellfire, M. Mouse, Quackshot, Shadow Dancer, Super Hang On, Streets of Rage, Elemental Master, Jynx, Shinobi, Vermilion. Tel. 07258/8520

Verk. MD 70 DM jg. Sonic, Castle of Ill., Quackshot, Musha, Aleste 40 DM, Shadow Dancer, Shinobi, Goshin Gosh, Darius II, Phelios 50 DM, Al. Beast 20 DM, Eran 19 h, Tel. 05731/55525

Verk. Mega Drive RGB, Power Stick, Aleste, El-Master, Gynoug, Thunder Force III, Castle of Illusion, B. Force, Sonic, EA Hockey, VB 650 DM, Tel. 02371/30308 ab 19 h Thomas

Verk. Mega Drive (m. Garantie), Adapter, 2 Joypads und 5 Games) für 650 DM, Tel. 07162/43545 Andreas

Verk. Dick Tracy, M. Def. Klax, Populous, Road R., Axel II zu 50, 40, 50, 55, 60, 60 DM! Kaufe CC, Soccer, EverCrash, C. Dukes, SMGP II, Tel. 02156/7042 Ralf ab 19 h

Quackshot! Verk. MD-Spiele Rambo III 50 sffr, Shadow Dancer 60 sffr, Moonwalker 50 sffr, Schweiß 60 sffr, dt. verk. nur in Schweiz, Tel. 06535/32396 ab 18-20 h

Tausche Mega Drive mit 7 Spielen und 2 Joypads gg. jg. Super Famicon mit mind. 2 Spielen. Tel. 08961/5296 Dietmar

Tausche Phant. Star II, Fantasia, Quackshot, Sword of Sodan, El-Master, Wonderboy gg. andere neue MD-Spiele, Tel. 07641/42276 ab 19.30 h Volker

Verk. Mega Drive Spiele DJ Boy 85 DM, Arrow Flash 85 DM, Wonder Boy 30 DM, Wonder Boy III 70 DM, Tel. 0836/8341 zw. 6 und 5 h, Andreas

Verk. 1 MD Fantasia, Th. Force II, Shadow Bl., Out Run, Arrow Flash, Moonwalker für je 50 DM, Jochen Apf, Ummenhof 22, O-4259 Wartsleben, See

Verk. MD, RGB, PAL, Infrared Joypads und 10 Module 600 DM, Tel. 0653/3331 ab 19 h

Verk. Mega Drive dL, 2 P. Japan Adapter, Sale! Sonic, Alien Beast für 320 DM, Tel. 04122/8977

Ankauf und Verkauf von Mega Drive Spielen, große Auswahl ab 10 DM, Tel. 04774/374 ab 18 h, Rainer

Verk. MD, incl. 2 Joypads, MS-Converter, Spiele, Lakes, Str. of Rage, Sonic, Two Dudes, Quackshot, Preis VB alles US-import, nur Dsp. Tel. 06541/1363 Julian

Tausche, (ver-)kaufe MD-Games, habe Desert Strike, Wonderboy V, Speedball II, World Cup Soccer, suche Chuck Rock, Rampart, Warrior of Rome II, Tel. 0791-9314 ab 18-20 h

Verk. für Mega Drive (D/US), Wonderboy V, Shining II, je 90 DM, Ph. Star II 10 DM, Myst. Defender 60 DM, Tel. 06152/4883 nach 20 h

Megadrive Power Stick + 13 Games, EA-Hockey, Desert Strike, Warrior of Rome, Star Flight Musha für 900 DM, Tel. 02104/2468

Verk. Dick Tracy, Inspector X, Gain Ground für 30 DM pro Spiel nur Nürnberg, Tel. 0911/4467372 Carsten ab 17 h bis 20 h

Megadrive-Umbausatz 50/60 HZ umschaltbar jg. engl. Texte umschaltbar, Tel. 02131/660235 + 02131/62984 ab 19 h

Verk. Mega Drive mit 6 Spielen, Joypad, Joystick, Steuerkebel für schlagze 250 DM, 0451/1007/703, Lars Walter, Pommernweg 45, 24001 Kiohn, Tel. 0451/1007/703

Verk. GB-Spiele: Turtles I, Kung Fu Master, S.M. Land, Motorcross je für 35 DM, Rescue Banditspion, Side Pocket je für 45 DM, Alle Spiele mit Orig. Verpackung, 210 DM, Lorenz Tobias, Hauptstr., O-1921 Tuche

Verk. Bural, Dr. Marior Chessmaster, Biobete, Kung Fu, King of the Zoo und World Cup, Oliver Schumann, Tel. 0561/581934 Oliver

Verk. GB + Netzel, GG 150 DM, Bart Simon, Turtles, Turtles II, Kid Ikarus, Mega Man je 50 DM, FI-Race + 4 Spiele 70 DM, Tel. 05382/4301 Fabian

Verk. GB + Akku, Lightmax, 21 Spiele, Double Dragon II, Turfles II, Megaman II, WWF, Mt.roid, Terminator I usw. VB 700 DM, NP 1700 DM, Tel. 089/693061 Markus

Verk. GB (kein Kratzer auf d. Scheibe!) + 5 Spiele: S. Contra, R-Type, Castles, Tennis, Nemesis, alles 100 % o.k., orig. verp. MD, VB 350 DM, Tel. 07234/8991 ab 18 h Alex

Tausche GB mit 10 Spielen gg. Game Gear, Tel. 07272/3526

Verk. GB + 8 Top-Spiele (Tiny Toons, F. Spirit usw.) für 350 DM, od. tausche gg. Super NES (jg. Vers. - Marior), R. Klärner, Südweg 45, 8501 Eichenfeld, Tel. 01928/991

GB mit Zub. Marble Madness, Bubble Bobble, Kung Fu, Mega Man II, Bartman I u. II, Operation C, Battletoads, Super RC Pro Arm und Choptail II usw. Tel. 707121 (München)

Verk. Castlevania 50 DM, Nemesis 40 DM, Wizards + Warriors 30-35 DM, 100 % o.k., orig. verp., Tel. 02146/45997 (20-21 h) Knig

Verk. Castlevania 50 DM, Battletoads 30 DM, Wizards + Warriors 30-35 DM, 100 % o.k., orig. verp., Tel. 02146/45997 (20-21 h) Knig

Verk. GB mit Case Boy (Hülle), dazu 17 Spiele z.B. Mega Man II, Bartman I u. II, Operation C, Battletoads, Super RC Pro Arm und Choptail II usw. Tel. 707121 (München)

Verk. GB mit technisch 100 % I.O. mit 7 Spielen für nur 230 DM, Tel. 08144/628

Verk. GB 100 % o.k. mit 8 Spielen, Tragetasche, Verbindungskabel, Kopfhörer, Verpak., Anleitung für 350 DM, VB, Tel. 02231/554234

Suche Game-Light 100 % o.k. mit Verp. und Anl., biete 20 DM, Tausche Motorcross gg. Biobete, Andreas 07641/41528

Verk. Gargoyles Quest 30 DM, Fortress of Fear 30 DM, Nemesis 30 DM, tauche aber auch gg. Final F., Legend F oder Final Fren, u. 13 h, Tel. 02333/3171

Kaufe alle Art von GB-Spielen zu einem guten Preise, suche dringend GB-Wars I und II, zahle bis zu NP, Tel. 06282/1062 ab 19 h, Alexander

Verk. NES Super Set + 4 Spiele: SMB I, V. Super Cup, Tetris, Double Dragon, 150 DM, 10 h, Thorsten Grotz, Tel. 02842/50280 ab 20 h

Tausche Megaman II, Fortress of Fear in orig. Verp. gg. Parodius oder F. Fantasy, Adventure, Tel. 06196/84257 Christian, NES + 4 Spiele 275 DM

Verk. GB-Spiele: R-Type 35 DM, Side Pocket 32 DM, Fortress of Fear 40 DM, auch billig Terminator II, Hunt for Red October, Gerd, Tel. 05650/818 ab 17 h

(Ver-)kaufe, tausche GB-Spiele, suche: Prince of Persia, Parodius, Verp. und Anl. für 30-40 DM, habe: Elevator or Action + Verp. und Anl. für 35 DM, Sebastian Diehl, Gabelsbergerstr. 10, 6420 Lauterbach

Verk. GB + Tetris, Pinball 110 DM, Tel. 06484/1699 Martin

Verk. Parodius für 70 DM und Soccer Boy für 50 DM, suche Turmian, Sagala, Badman II, Probotech und Castlevania, Tel. 04171/4346

GB: Solomons, Castlevania II, G-Buster II, Prince je 40 DM, Simpsons, Castlevania je 35 DM, Motorcross, Duck Tales je 30 DM, Kung Fu für 25 DM, Tel. 09082/1588 Ol

Verk. 15 GB-Spiele für ca. 50 DM, 2 T. Megaman II, Contra, Castlevania II, Prince of Persia, alles mit Anl., Hülle, Dope, Finkenweg 1, 3122 Hantenbüttel, Tel. 05832/2312

Verk. Spiele für GB zum Beispiel: Battletoads, Adventure Island, Castlevania I + II, Tiny Toons, Mickey Mouse, Preis 35 DM, Tel. 0405/24547

Verk. G.B. Game Light, Fortress of Fear, Gargoyles Quest, Super Mario Land, Quack, Tetris, alles mit Anl., Hülle, NP 420 DM, VB 350 DM, Tel. 07053/36152

Verk. für GB Greming II 30 DM, Final F. II 35 DM, für Game Gear: Monaco GP 30 DM, Castle of Illusion 35 DM, Tel. 02843/8528 ab 14 h

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkauften und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk. Honeybee Kony, (adUS, US/3p), Video-Games Ultra, Super Hero 7/92, Kony, schreibt bei Spielwechseln dir, Tel. 0171/803781 bis 22 h, Offerepost, Sascha

Tausche NES mit 17 Spielen gegen Super NES mit 5 Spielen, Thomas Rittl, Berliner Str. 53a, 7530 Bruchsal, Tel. 0725 104389

Verk. NES + 2 Spiele (SMB-II, Star Wars usw.), 4 Joyboards (4-Sp. Adapter) Spiele auch einzeln, Tel. 06669/1381 ab 17 h, verl. Richard Paul

Verk., kaufe, tausche Spiele für SF, MD, GB, verk. oder tausche Contra, F-Zero, Zelda, S. Aleste, auch Aveng, Parodius, Dinosaurus, Tel. 07151/22132 von 15-20 h, Offerepost

Tausche Super Famicom Spiele. Habe Smash TV, Lemmings, Aleste u.a., gebe alle Spiele für Super NES, auch Art. für XE15FC, Tel. 0365/97205

Verk. Battle of Olympus 40 DM, Pinbot 40 DM, Swords Serpents 50 DM, Simons Quest 40 DM, Tel. 0721/70948 Jochen, alles für NES

Tausche (verkaufte NES-Modul, habe Parodius, S-Fighter II, Turles IV, Spiele 8-Blazeramas, Family, tausche mein MD, Neo-Geo, oder NES mit Spiel, Tel. 06271/5873 oder 71281

Verk. 10 Spiele (z.B. Turles 4, Zelda III, Parodius) nur kpl. für PP 788 DM, suche dt. Super NES ohne Spiele und mit RGB-Kabel für 200 DM, Tel. 02365/46282

Suche folgende Games fürs Super NES: Sim City, Actraiser, Zelda III, Super Contra, Final F., zahle 50 - 80 DM pro Modul evtl. auch Tausch gg. MD-Games, Tel. 04486/562

Tausche S.F. + 5 Spiele (Actraiser, S.G. & Ghosts, M. Ninja, F-Zero, SMW) gg. Neo-Geo + 2 Joyboards + 2 Spiele (Fatal Fury u.a.) evtl. Memory Card, Tel. 04941/7699

Verk. M. Superset + Mario III, 100 u.o.k., VB 360 DM, Tel. 0215/1303241 nach 19 h

Tausche Super F., NES Spiele aller Art, suche alles was neu ist, Tel. 05341/392144 Michael

Tausche Super F., NES Spiele aller Art, suche alles was neu ist, Tel. 05341/392144 Michael

Verk. Super NES (am. Vers., laufen mehr Spiele als auf dt. Vers.) + jgg. Adapter, John Maden, Football, S. Mario World, Contra, alles neu, nur 555 DM, Tel. 02129/50246

Tausche GB + 20 Games z.B. Tinx Toun, FFL II, TMNT II etc. NP ca. 1590 DM gg. S. Famicom mit 3-4 Games, habe auch MD, NES, Immortal WB V, Tel. 04862/17377 Jin

Kaufe, tausche und verk. Super NES, Famicom Spiele, bin 100 % zuverl., Tel. 089/221621 ab 14 h

Tel. 0211/745700, Kauf und Verkauf von Famicom Spielen, Keine Bestände, suche v.B. King, Joyboard, Suche nach Original Powerpods, Tel. 0211/745700 Stefan

Verk. Neo Geo Games und Super Famicom Spiele, Verk. außerdem Neo Geo Zub., Memo, Tel. 02827/376 Thorsten

Suche Famicom Super NES Spiele, Final F., Castlevania IV, u.a., verk. NES Spiele, Tel. 05371/51222

Tausche Mega-Drive RGB + Sonic, Shadow, Samor, Wonderboy 5 + 2 Joyboards + 100 DM gg. Super Famicom + Spiel, Tel. 09342/4114 Sebastian 19-21 h

Suche Super NES Spiele, Super Contra, Super Wrestlingmania und Quackshot für MD, Verk. GB Spiele (Double D 2, u.v.m.), Tel. 06569/361 Patrick

Kontakte

Hilf! Suche für Amiga Sim City, Trainnet, Art.) Scenario Disk I + II, auch noch folgende Art., Sim Art, Form One GP, Bundesliga I + II, Tel. 07031/801462, Conny

Amiga Musician sucht Contacts: Thomas or write to Thomas Kleespie, Bickenbacher Weg 18, 6 Frankfurt 71

Proline, die neue Schweizer Mailbox, Tel. 41-1-840-5372, 710 Mega IBM Software, Schwerpunkt Games + Lösungen

Suche Tauschpartner für PC und Amiga Spiele und Anwerder, habe sehr viel, Bitte 0201/256611 anrufen oder Listen an D. Dormoni, Große Leining 34, Essen 1

Suche PC-Freaks, Tel. 02823/1551, Torsten

Kaufe Games für Famicom, Neo Geo, Mega Drive usw., auch ganze Bestände, sucht ihr Altere oder neuere Spiele oder Konsolen? R. Rosenhahn, Tel. 02154/40096

Insider - Der PC-Club - für alle Einsteiger und Anwender, habe sehr viel, Bitte 0201/208121 anrufen, gg. 2 DM bei Insider, Torben Soffa, Woldenarstr. 13, 4902 Bad Salzuflen 1

Verk. PD und Shareware für C64, Demodisk gg. 2 DM bei D. Peter, Weingartenstr. 2, 7135 Vriesheim 4

Amiga-Software-Club, Gratis Info bei Jesper Sørensen, Kiernevej 33, DK-6700 Horsens, Denmark

Diverses

Tausche, kaufe, verk. Spiele für Mega Drive, S-NES und Neo-Geo, P.C.E. Tomy und R. Thunder (Lynx) Verk., Tel. 04970/827

Mitspieler für private Briefzettel gg. Info bei: Andrea Vöhl, Gienweg 16, 6301 Raasdorf, Elmtinghausen

PC inkl. Drucker, Mon., Software und Eigentumswohnung (sonnige Lage im Allgäu) zus. 285.000 DM VB, Tel. 03621/05271

Verk. NES mit 14 Spielen für 800 DM, bitte melden per Tel. bei 039/3411305 von 14 - 20 h, Berlin

Verk. US Robotics Modem HST, Bester Zustand und inkl. Zub., 900 DM VB bei E. Kostner, Oetner Str. 7, 5300 Bonn 1

Verk. oder tausche NES u. GB-Spiele, Preis VB, Tel. 0731/89287, Neoc Schirml, Wiblingenstr. 39, 79139 Neu-Ulm

Kaufe billige NES-Spiele, verk. JoyStick für SMS und SMD (NP 25 DM), 20 DM, und Computer JoyStick (NP 25 DM), Donny Brodbeck, Str. d. Einheit 7, O-7543 Lübbenau

Verk. Sega-Master-System mit ca. 20 Spielen, Phantasy Star 65 DM, Rasta 45 DM u.v.m., 945 DM, Master-System-System sind auch einzeln erhältlich, Verk. auch MD-Spiele, Tel. 089/1505746

Verk. Star LC 20 nw, Preis 250 DM, Tel. 0234/470245

Biele kaum benutztes Abspielgerät für Spielplattens (RGB-Anschluss) für nur 300 DM, Tanja Winter, Auf der Bliz 10, 5400 Koblenz, Tel. 0261/61999

Amaagor! Ein strategisch-wirtschaftl. Briefspiel, Nur 2,50 DM pro Runde, Gratisinfo einfach per Postkarte anfordern, Lukas Schanz, Im Feilde 19, 7300 Esslingen

Suche: 1. VCS 2600 DM, Empire Strikesback, 2. D&D Abenteuer BA, Verk. Stadt, 3. Memory Cards für Neo Geo, Biete ca. 70 % NP, M. Abrahams, Tel. 08741/8825 19 h

Suche Konsolen + Spielmodul für folgende Systeme: Sega Mega Drive, Sega Mega Drive Sega Master, PC-Engine, Nintendo, Roger Kerber, RDSBG, Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/64167

Verk. NES in Topzustand mit Mario I, Mario II, 1 Spiel für 200 DM, Tel. 17. August 92 von 19 - 15 h unter 0521/333056 (evtl. Andreas Ströh)

A 500: Verk. Laserdisk Game-Basisset mit LD Dragonstar, Software & Interface, VB 150 DM, 12 Orig., z.B. Turrican II, Defender of, nur kpl. auch Tausch, Suche ASM, Tel. 06462/1310

Verk. versch. Konsolen z.B. Neo Geo, Megadrive, Superfamicom mit Spielen und Zub., Tel. 06035/2592 Richard

Verk. NES-Spiele (z.B. Mario III, Simpsons, Feuerstein, Chip & Chap, Link, Mario II, usw.) kaufe Super Famicom mit einem Top Spiel, Tel. 0234/591447

Apple Macintosh SE, 2 MB RAM, 30 MB HD Festplatte, und Laserdrucker, VB 3300 DM, auch einzeln per Mail oder an Selbstabholer, Tel. 0217/373188 ab 14 h

Verk. Spiel für Super Famicom Mega Drive und Neo Geo, Rushing, Beat, Immortal, Gynoug, Crossed, Swords u.v.m., Tel. 07231/355772 19-21 h

Neo-Geo, verk. Neo Geo + 3 Spiele + Joy, Memory Card 700 DM, Christopher Neely, Reibens, 3. 8307 Elfranken, Schweiz, Tel. 052/323645

Verk. Course of Azure Bonds (C&4) und Ski or Die (A5), Tel. 08704/305, Markus + Josef Jungert, ab 18 h

Suche das Spiel Gettysburg von SSI für den Amiga, zahle Höchstpreise, Schriftliche Angebote bitte an: Richard Zierer, Westerntor 54, 8304 Malsdorf

Suche Neo Geo + Module, Mega Drive + Module, dt. Famicom + Module, PC-Engine, Module, verk. auch Module, Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. Game Boy Module und Game Gear Module u.a. Konsolen, T. 04521/71497 ab 17 h

Verk. alle Power Play Ausgaben, habe 1-6, 10-84-89, 12/89, 3/90, 2/91, 4/91, 8/92, Tel. 0716/171822 Andi

Tausche kpl. Satelliten Anlage 30 TV Prtg., Neo-Geo mit 1-2 Spielen oder Super NES mit 5-6 Spielen, Tel. 02171/45633 bis 23 h

Tausche S. Ghoulis & Ghoulis (S.F. Adraiser) gg. Turles IV, Castlevania IV, Parodius, tauche auch Mega Drive Spiele, Tel. 04941/7869 Matthias

Suche dringend ausführliche Komplett, zu Phantasy Star II (Mega Drive) schreibt an: Marko Salchow, Theodor-Körner-Str. 6a, 2111 Althagen

Verk. 100 % intaktes, kaum benutztes nw. Neo Geo, Joyboard, Neitzell, Memory Card, Neo 1975, Rom Army 1. 1200 DM, Tel. 02129/50246

Autoren, Platinen ab 50 DM, Neo-Geo, PC-Engine, Super Famicom, Mega Drive, kaufe, tausche, verk. alle Systeme, Tel. 02382/2437 Michael

Tausche dt. Game Gear + TV-Tuner, Aukus, 2 Spiele, (100 u.o.k.) + 100 DM gg. Neo-Geo-Konsol (nur wenn 100 u.o.k.), Tel. 07821/1425

Zahle 150 DM für Deadline Orig. (egal welches System), nicht die Virgin- oder Commodore-Neuaufgabe, Tel. 05121/512725 Klaus 18-20 h

Verk. Game Boy Module, Game Gear + Mega Drive M., PC-Engine, M. NES M., Sega Master M., Neo Geo, NES-US-Module, Tel. 04521/71497 ab 17 h

Kaufe Spiele fürs Mega Drive, Game Gear, Atan Lynx und Super NES, Tel. 02307/61532

Suche Neo-Geo-Module, Zahle gut, Mo-Fr, ab 19 h, Tel. 0871/7434 Franz

Suche und verk. PC-Engine, CD-Spiele, (auch SCD), habe z.B. I-II-Engl., Download II, usw., verk. auch Lynx-Spiele, z.B. Shanghai, verk. Mega Dr.-Spiele (John), Tel. 089/344425

Casio Keyboard CT670 für 550 DM, Tel. 07222/29454 ab 17 h

Verk. Neo-Geo mit 7 Spielen (L. Resort, Rom Army) für 1700 DM, NP 2900 DM, E. Schneider, Gessen, Tel. 0641/43340, Spiel ins VHB

Super Set zur verk. mit 1 Spiel ins VHB: Protobot, T2, Total Recall, RC Pro Am., J. 600 DM, Tel. 06081/8755 ab 17 h

Neo Geo, 32x32 mm Spiel, kaufe evtl. auch ganze Bestände (Grundgeräte), Tel. 02872/7378 Thorsten, Wochentags ab 21-22.30 h

Verk. CPC 6128 mit Mon., Joysticks, 3 HB, und über 400 Spiel für 250 DM (100 % i.O.), Tel. 04167/590 ab 20 h

Dix, für Mon., Commodore 1084 S, alle Software-Zeitschriften 88-92, PC-Engine-Joyboards und HV-Cards, Tel. 02272/81428 Dietmar

SMD + Game Gear + S-NES + Neo Geo etc., kaufe Module, Grundgeräte, ganze Sammlungen, kaufe auch größere Mengen (bevorzugt), Tel. Fax 0221/4600359

Sega Mega Drive, Game Gear, Super NES etc., verk. Module, Grundgeräte und ganze Sammlungen, z.B. MD + 10 Module + 2 Joyboard für VB 580 DM, G. G. 5 + 5 Module, VB 580 DM, Tel. 02288/7356

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigenrenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)

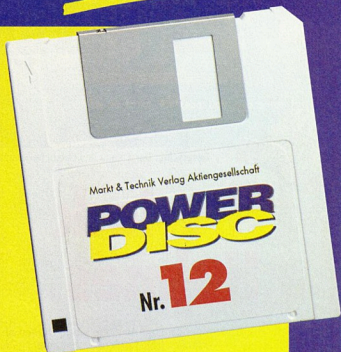
AMIGA POWER DISK NR.12

Das Super-Layout-Programm

“Page Setter” für nur 19,80 DM!

Das komplette Profi- Programm von Gold Disk!

Das ist Desktop Publishing pur. Mit Page Setter schaffen Sie alles: Von der Glückwunschkarte bis zur Vereinszeitung, vom Hinweisschild bis zum Bewerbungsschreiben. Page Setter ist die kompromißlose Lösung für die professionelle Gestaltung Ihrer Dokumente.



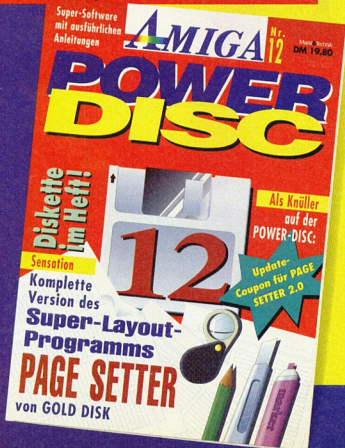
Nur erhältlich bei:
POWER DISC direkt bei:
Amiga Leserservice CSJ

Postfach 14 02 20 • 8000 München 5
oder per Tel. 089/24 01 32 22

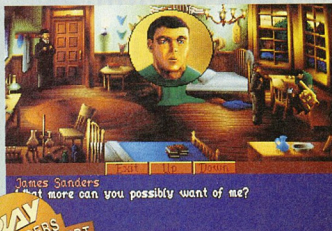
Und das bekommen Sie bei diesem
starken Layout-Programm:

- Page Setter arbeitet nach dem bewährten Boxen-System: Jede dieser Boxen kann ganz nach Wahl mit beliebig platzierbaren und verknüpfbaren Text- und Grafik-Elementen bestückt werden.
- Eingebaute Editoren für Text bzw. Grafik erleichtern die Arbeit.
- Sie haben jede Menge Werkzeuge und verschiedene Zeichensätze und Schriftattribute zur Verfügung.
- Ganzseitenansicht und vielfältige Editierfunktionen.
- Super-einfache Bedienung über die grafische Oberfläche.
- Hervorragende Druckergebnisse auch auf Matrixdruckern.
- Außerdem: Einen Update-Coupon für Page Setter 2.0!

Nutzen Sie dieses Angebot zum
Wahnsinns-Preis von nur 19,80 DM!



Faszinierend, Watson!



Gesprächig: Der Freund des Opfers im Verhör.

Sherlock Holmes

Eine knuffige, schlappohrige Tweedmütze, ein Vergrößerungsglas, eine ständig qualmende Pfeife und ein kristallklarer Verstand sind die unverwechselbaren Markenzeichen eines der größten Detektive aller Zeiten. Die Rede ist von keinem geringeren als Arthur Conan Doyles berühmter Romanfigur *Sherlock Holmes*. Der blitzsaubere Vorzeige-Brite *Sherlock Holmes*, der seine kniffligen Fälle im Duet mit seinem nimmermüden, nicht ganz so brilliantem Kumpel Watson löst, steht vor einem kleinen Problem. Ein mieser Meuchelmörder murkst im London des 19. Jahrhunderts

mit Vorliebe junge Damen ab. Besonderes Merkmal: Der Mörder führt eine ultrascharfe Klinge – möglicherweise ein medizinisches Skalpell. Für die Londoner Polizei, allen voran Inspektor LeStrange, ist der Fall sonnenklar: Nur der berühmte "Jack the Ripper" kann der frauenzerschnippende Bösewicht sein. Sherlock Holmes wittert einen wahren Polizeirittm ("Watson, Jack the Ripper ist nicht der Mörder!") und zieht auf eigene Faust los, um den Killer zu finden.

In Electronic Arts' neuem Krimi-Adventure *Sherlock Holmes*, schlüpft Ihr in den karier-

Schon oft mußte Arthur Conan Doyles berühmter Detektiv als Hauptdarsteller für ein Computerspiel herhalten. Im Gegensatz zu den älteren Programmen um *Sherlock Holmes*, wird Electronic Arts' Krimi dem literarischen Vorbild am



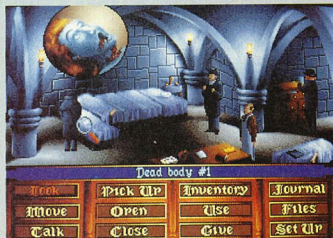
herzerfischend witziges Spiel im Stil von *Monkey Island 2* erheblich lieber als ein bierernster Softwarekrimi. Außerdem, und das könnte selbst Holmes kaum verzeihen, entbehren einige Puzzles jeglicher Logik. Wenn ein wahrhaftiger Meisterdetektiv

tektiv Rätsel nur durch Ausprobieren lösen kann, und nicht mit schierer Geisteskraft, trübt das die furiose Mörderchase. Ein weiteres Staubkorn auf Holmes weißer Weste: Das prinzipiell sehr gute Notizbuch Watsons enthält leider nur Dialoge. Harte Fakten wie z.B. "Holmes findet Gegenstand A in Raum B" notiert der fleißige Watson nicht – das müssen wir schon selber machen. Genug der schönen Meckerei: Krimifans, denen diffizile Mörderkost einer Agatha Christie oder eines Hercule Poirot eher mundet als die Haudraufmentalität im Schimanski-Look, werden sich bei *Sherlock Holmes* wohlfühlen und können ihrer Detektivlust ungehemmt frönen. Hoffen wir, daß *Sherlock Holmes* keine Eintagsfliege ist, und Electronic Arts in Bälde eine Fortsetzung nachschickt.



Fleißig: Kumpel Watson schreibt brav alle Dialoge mit.

ten Tweedmantel des Literaturhelden, um mit geückter Lupe nach dem Messermörder zu fahnden. Electronic Arts' Adventure-Designer orientierten sich mit ihrem Neuling an dem



Blutig: Das Opfer liegt im Leichenschauhaus.

Kriminalistische Alternativen

Wer sich nicht nur mit Sherlock Holmes auf Verbrecherjagd begeben möchte, kann auf eine Schar Softwareklassiker zurückgreifen.

Da wäre z.B. die Krimikollegin *Laura Bow* aus dem Hause Sierra, die sich bislang durch zwei Abenteuer schlägelle: *Colonel's Bequest* und *Dagger of Amon Ra*. Die junge Dame in den Fußstapfen Agatha Christies schafft es allerdings nicht ganz, am Thron des Meisterdetektives Sherlock Holmes zu rütteln.

Etwas älter, aber dafür um einiges spannender als *Laura Bow* ist der Oldie *Deja vu*, ein knuppelharter Softwarekrimi im Stil alter "Phillip Marlow" und "Sam Spade"-Filme.

Grafisch eines der simpelsten, aber vom Standpunkt des Kriminologen gesehen eines der genialsten Spiele, ist das infocomsche Detektivdrama *Deadline*. Text und Spannung pur fesseln auch den hartnäckigsten Krimileind.

Ein wenig bunter, aber nicht minder spannend und mit einer Prise Humor gewürzt, orientiert sich der Magnetic-Scrolls-Klassiker *Fish* eher an actiongeladenen James-Bond-Filmen, denn an gesetzteren Krimiklassikern.

Grafisch pompös und mit futuristischem "Bladerunner"-Szenario bestückt, rutschte der Zukunftskrimi *Rise of the Dragon* leider in das obere Mittelfeld ab.



Gewaltig: Die Landkarte von London.



Beschäftigt: Der Kommissar schreibt gerade wichtige Berichte.

bewährten Konzept der Lucasfilm-Games-Spiele (z.B. *Monkey Island 2*). Wie beim bekannten Konkurrenten, klickt Ihr in *Sherlock Holmes* die Hauptfigur des Spiels per Maus durch die verschiedenen "Räume" des Adventures, die in seitlicher 3-D-Perspektive zu sehen sind. Ist der aktuelle Ort etwas größer als ein Bild-

schirm, wird brav gescrollt, sobald Holmes den Bildrand erreicht. Sonst wird prompt auf den nächsten Raum umgeblendet. Verläßt Holmes mit Watson im Schlepptau einen Schauplatz, taucht eine Landkarte des alten Londons auf. Je nach Erfolg Eurer Recherchen erscheinen auf der Übersichtskarte neue Orte auf, die besucht werden können.

Ebenfalls nicht ganz unbekannt sind die Adventure-üblichen Befehle wie "Unter-

suche", "Nimm", "Öffne" und "Rede", die sich per Maus aktivieren lassen. Wahlweise reicht ein Klick mit der linken Taste auf den Befehl und dann auf den gewünschten Gegenstand. Leichter geht's mit der Kombination aus linker und rechter Maustaste. Klickt Ihr beispielsweise erst mit der linken Taste auf eine Tür, geht Holmes direkt dorthin. Die rechte Maustaste gibt Holmes den Befehl, die Tür zu öffnen.

Um den geheimnisvollen Mord zu klären, muß Holmes sich mit zahlreichen Spielfiguren unterhalten. Aus einer Reihe von vorgegebenen Sätzen pickt Ihr Euch den gewünschten Gesprächspunkt heraus. Damit Ihr im Konversationsdschungel nicht den Überblick verliert, führt Watson automatisch Buch über jede Unterhaltung. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version (Handbuch und Bildschirmtexte) des Adventures ist zur Zeit in Arbeit.

mh

Genre: Adventure

Hersteller: Electronic Arts

Zirkel-Preis: 120 Mark

Testmarka: Electronic Arts

MS-DOS 85%

Grafik: 76% Sound: 73%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —



Giltschig: London im Regen ist Schauplatz eines Verbrechens.

Für mich ist *Sherlock Holmes* schon fast eine Legende: Mit wachsender Begeisterung verschlang ich Romane und Filme mit dem englischen Edeldetektiv. Als Holmesfan ("Stopfe er meine Pfeife, Watson!") bin ich von Electronic



Arts' Version des cleveren Super-schnüfflers begeistert. Man spürt förmlich die Liebe zum Detail: verregnete Straßen, die gewisse Londoner Schmuddeligkeit, der peinlich penible Holmes. In Sachen Detailfülle zählt sich die Mühe der Entwickler aus: Nicht umsonst verbrachten die EA-Designer Nächte in den Archiven Scotland Yards und

durchstöberten authentische Kriminalakten. Jede Kleinigkeit im Spiel, und sollte sie noch so unbedeutend erscheinen, könnte später zur Lösung des Mordfalls beitragen. Mag Michael über mangelnde Logik meckern — ich finde, daß die Puzzles einem echten Kriminologen durchaus gerecht werden. Auch die Technik verdient bei mir die Note "1": Noble Grafik sorgt für "London"-Stimmung, Musik und Sprachausgabe (via Soundblaster) für noch dichtere Atmosphäre. Jeder Softwaredetektiv, der etwas auf sich hält, kommt um dieses kriminalistische Feuerwerk nicht herum.

Dungeonlos



A ruby tree



Eden läßt grünen: Ein Baum mit Früchten.

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Legend of Kyrandia

Das amerikanische Softwarehaus Westwood Studios wandelt auf neuen Wegen. Bisher war "Westwood" nur durch die AD&D-Grafikrolenspielsaga *Eye of the Beholder* bekannt, die die kalifornischen Designer fürSSI entwarfen. Die lukrative Gemeinschaft hielt jedoch nicht lang — heute werkelt Westwood für den Medienriesen Virgin Games an einer neuen Spieleserie. Diese Reihe hat mit dem Rollenspielgenre nicht mehr viel zu tun. Das erste, frisch erschienene Spiel (geplant sind vorläufig drei Teile) *The Legend of Kyrandia*, entpuppt sich als lupenreines Fantasy-Grafik-Adventure im Stil der Lucas-Arts-Programme.

Schauplatz der Handlung ist das Märchenreich Kyrandia. Kyrandia ist ein solch friedliches Land, daß alle Wesen, ob Mensch, Tier oder Pflanze, in unerschütterlicher Harmonie zusammenleben. Das heißt — fast alle! Der bitterböse Harlekin Malcolm bekommt schon beim Gedanken an Friede, Freude, Eierkuchen eine Gänsehaut. Damit der magisch begabte Malcolm keinen Unfug anstellen kann, hielt ihn der König Kyrandias gefangen. Malcolm entflieht allerdings dem Knast und fackelt zur Feier des Tages ein paar Bäume nieder,

grillt ein unvorsichtiges Eichhörnchen und läßt den königlichen Zauberer, den weisen Kallak, zur Salzsäule erstarren. Malcolms Plan: Die letzte magische Energie aus dem Lande quetschen und mit der gesammelten Zauber-Power Kyrandia regieren.

Trotz der doch recht ernststen Märchenstory kommt in *The Legend of Kyrandia* der Humor keinesfalls zu kurz. Für genügend Witz im Spiel sorgt der Held des Abenteuers — Brandon, der leicht schusselige En-



Sieh an — auch ohne Dungeonumgebung ziehen die Westwood Studios alle Register ihres handwerklichen Könnens. Die *Kyrandia*-Reihe könnte zur echten Konkurrenz für die renommierten Adventure-Firmen werden. Zwar ist das Grundkonzept des



"Oooh — das sieht aber gut aus!" und "Klingt nicht schlecht" wurden Brandons erste Schritte in Kyrandia kommentiert. Im Grafikgewinn fällt zudem kaum auf, daß einige der Landschaftsbildern mehrfach verwendet worden sind, um gebaute ein größeres Spielfeld vorzugaukeln. Ein zweischelliges Schwert in Sachen Spielbarkeit ist die supersimple Benutzführung. Der Verzicht auf jegliche Icons und Auswahloptionen mag für den Adventure-Einsteiger eine ganz famose Geschichte sein — wackere Altmeister des Genres vermissen ein gewisses Maß an Handlungsraum. Eins steht jedoch fest: Für den Abenteuerneuling ist *The Legend of Kyrandia* ein Wonnebrocken.

Nur mit einem Zaubertrunk kommt Brandon in diese Hütte



Nice work, Very professional.

Knackige Puzzles: Welche Edelsteine müssen in die Schale (links) und wie kommen wir über diesen Fluß (rechts).

It worked!

Were there none to test me better?

Glück gehabt, der Bösewicht Malcolm hat einen guten Tag erwischt und läßt uns in Ruhe

Brandon für Beginner

Adventure-Einsteiger bekommen hier eine kleine Kyrandia-Stärkhilfe von uns. In Kurzform erklären wir Euch die ersten paar Puzzles. Wer lieber selber an den Rästelnüssen knabbern will, sollte keinen Blick auf die folgenden Bilder und Hinweise riskieren. mh



Notiz und Säge sind wichtig



Hier gibt's die ersten Aufträge



Fangt Euch einen Tränentropfen



Rosen gibts beim Altar



Verfolgt diesen Burschen



Gebt hier die Säge ab

kelsohn Kallaks. Um Malcolm aufzuhalten, steuert Ihr, am besten mit einer Maus, Brandon durch verschiedene Landstriche Kyrandias. In jedem der einzelnen, mehrere Bildschirmgroßen Gebiete muß Brandon einige Aufgaben und Rätsel lösen, bevor er den nächsten Bereich betreten kann. Ein Beispiel: In Provinz Nummer zwei ist der Eingang zum dritten Teil des Adventures (eine Höhle) mit einem Eisblock verschlossen. Erst wenn alle Rätsel gelöst sind, bekommt Brandon einen Zauber, mit dem sich die Eiswand schmelzen läßt. Die ersten Puzzles dienen dem Kyrandia-Einsteiger dabei noch zum Anwärmen und sind schnell gelöst, später steigert sich der Schwierigkeitsgrad merklich.

Die Umgebung, durch die Ihr Brandon steuert, wird wie in *Indy 4* oder der *Kings Quest-Reihe* aus seitlicher 3-D-Perspektive gezeigt. Brandon kann so quasi "in" das Bild hineingehen. Die größte Besonderheit, die *The Legend of Kyrandia* ziemlich stark von den Adventure-Kollegen unterscheidet: Es gibt keine Befehls-

Icons und bei Gesprächen keinerlei Auswahloption aus verschiedenen Konversationspunkten. Im Prinzip wird *The Legend of Kyrandia* nur durch einfaches Anklicken von Orten, Gegenständen und Personen gespielt. Ein Gegenstand z.B. wird angeklickt und automatisch mitgenommen — ein zweiter Klick auf eines von zehn Inventarfenstern legt den Gegenstand dort ab. Um dieses Objekt zu untersuchen, reicht wiederum ein Knopfdruck auf das Item und dann auf Brandon, der sofort eine Beschreibung liefert.

Wollt Ihr Euch mit Personen unterhalten? Kein Problem: Mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Gesprächspartner fahren und klicken. Das Gespräch läuft vollautomatisch ab. Wenn Brandon zu langsam durch die Wälder Kyrandias stapft oder die Bildschirmtexte zu schleppend über den Schirm wandern, darf per Optionsmenü die Geschwindigkeit von Schrift und Held einstellen sowie seine Spielstände speichern.

Die Bildschirmfotos stammen noch von der englischen Version — an einer übersetzten Fassung wird fieberhaft gearbeitet. mh

Genre: Adventure

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Virgin

MS-DOS

86 %

Grafik: 84 %

Sound: 78 %

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, XMS-Speicher

Geplant für: Amiga

Inserentenverzeichnis

Alt GmbH	138	Karosoft	95
ATI	3. US	KBM	128
		Konami	35, 55
B.A.T.	4. US	Kranz	156
Bachler	33		
Berry Lösungsservice	79	Magic Games	93
Bomco	15	Magic Line	79
Bundesverb. des		Maks Software	93
Sanitätsnachwuchses	91	Markt & Technik Verlag	
Chaud-Soft	141	50, 132, 158, 160, 165	
Club der		Maxion	156
Computerfreunde	61	Mega Trade	7
CoSi	81	Microprose	47, 49, 60, 68,
CPS Frank Heidak	84/85		145, 163
CPS Hamburg	121	Mitsui	137
Cybertrade	154	MN-Hobby Soft	156
		Multimediasoft	140
DBP Telecom	31		
DIF Game Verlag	79	New Point	154
Dongle-Ware	40	Nintendo	8/9, 11
Dynatex	154		
		Okay-Soft	156
ECI	127, 138		
Esser Soft	156	PCV	130
		Peroka-Soft	38
Fandango	128	Pfister	149
Fantasy Productions	138	Philip Morris	2. US
Förster	154	Playsoft	130
Funny Software	23, 146		
Funssoft	40	Rothmans Cigaretten	57
Funtastic	41	Rushware	27, 42, 116, 146
Funware	138		
Galaxy Software	128	Skyline	141
Gamesworld	73	Soft & Sound	65
Gross Electronic	130	Softpower	40
Grzywaczewski	142	Softsale	97
		Software	99
		Software Maniacs	135, 150
Hamo	76	Softworld	141
Harry's Software	77		
Hartung Spiele		Time-soft	38
GmbH	37, 39		
		United Software	123, 159
ICP Verlag	127		
		Wial	62/63
Joysoft	97		
Junker Computer	7	Zapp Games	141

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Cornelia Pflanzler
Titelayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Walto Linde (Lg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Virgin Games

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
 Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breustaler Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 9006-0
Erscheinungsweise: monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
 Markt & Technik Abobetreuung GmbH
 Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
 Tel.: 071 32/35-263, Telefax: 071 32/35-63
Jahresabonnement Inland DM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 64 38 66, Jahresabonnementspreis: GS 598,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/5191 31, Jahresabonnementspreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-.

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmolterstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in **POWER PLAY** erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in **POWER PLAY** unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höller

Operation Manager: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8073 Haar bei München,
 Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
 ISSN 0937/754



Peters Panne



Mit einem Seil schwingt sich Peter seinen Piratenklamotten entgegen (Atari ST)

Hook

Die Geschichte um Peter Pan erfreut sich in der Märchenwelt amerikanischer Kids der gleichen Popularität wie die Hatz um Rotkäppchen und den bösen Wolf in Deutschland. Starregisseur Steven Spielberg verwirklichte mit dem Peter-Pan-Film *Hook* seinen Kindheitstraum und füllte, dank famoser Besetzung, monatlang die Kinos dieser Welt. Die Video- und Computerspielrechte zu *Hook* erwarb gewohnheitsgemäß der britische Softwaregigant Ocean.

Das Spiel erinnert an be-

kannte Lucasfilm-Adventures. Ihr steuert Peter Banning alias Peter Pan per Maus durchs Nimmerland, auf der Suche nach seinen, vom Bösewicht und Piraten *Hook* entführten Kindern. Auf dem Weg durch das Grafik-Adventure sind mittels fünf Icons (reden, schauen, geben, nehmen, benutzen) und verschiedener Gegenstände Rätsel zu lösen. Informative Gespräche mit den unterschiedlichsten Charakteren werden ebenfalls komplett per Maus gesteuert. Bevor Peter seinen Nachwuchs jedoch wie-

Die *Hook*-Programmierer haben sich augenscheinlich am Kultspiel *Monkey Island* orientiert. Allerdings stören die sparsam verteilten, teilweise gar unlogischen Rätsel und eine unerfreulich schlechte Übersetzung ins Deutsche, Umlaute werden durch grafisches Wirrwarr oder andere Buchstaben ersetzt, was den Spielspaß erheblich senkt. Des Weiteren hat der gediegene Computerabenteurer die Hatz um Pans Kinder in Windeseile durch-

geht so



gespielt. Grafisch kann *Hook*, abgesehen von einigen Zwischenbildern, nur auf dem PC überzeugen. Auf einem ST wirken die Pixel, selbst für 16 Farben, äußerst bieder. Musikalisch ist's dasselbe: Eine nette Musik auf PCs, Atari-ST-Besitzer bekommen nur sporadisch Akustik geliefert. Es bleibt eine äußerst schlampig Filmumsetzung, die in Ansätzen zwar überzeugen kann, aber kurz darauf schon durchgespielt ist.



Im Nimmerwald gibt's schöne Grafiken und dumme Rätsel



Pan beim Zahnarzt — ein Goldstück für seinen Goldzahn (Atari ST)
Der Abspann naht (MS-DOS/VGA)

der in den Arm schließen darf, werden allerlei Prüfungen bestanden. Bezieht sich die Piratenmär anfangs noch auf einfaches "Sammeln von Piratenklamotten", muß Peter Banning im Nimmerwald seine Pandidentität wiederfinden und zu guter Letzt den Piraten *Hook*

à la *Monkey Island* zur Rede stellen (wer besser beschimpft gewinnt). Wer *Hook* nicht am Stück durchspielen will, darf fünf Spielstände speichern. kn



Frech: Peter klagt betrunkenen Piraten sogar die Hosen (Atari ST).

Genre: Adventure

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 90 bis 110 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 48%

Grafik: 64% Sound: 57%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus

ST 44%

Grafik: 49% Sound: 17%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 512 KB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: Amiga, C64

INDIANA JONES[®]

and the FATE of ATLANTISTM

Plato wußte von Atlantis
In einem verlorenen Buch
schrieb er über die
berühmte Stadt und das
Orichalcum, dieses mysteriöse
chemische Element,
welches die fantastischen
Maschinen von Atlantis
antrieb.

**Die Gegenspieler wissen
von Atlantis**
Sie fanden das verlorene
Buch und merkten, was
ihnen das Orichalcum
geben konnte - die Macht,
die ultimative Waffe des
Jahrhunderts zu bauen...

Sophia weiß von Atlantis
Während einer archäologischen
Expedition auf Island
fand sie eine merkwürdige
Halskette, sowie Perlen aus
Orichalcum.

**Alle wissen etwas
- außer Indy**
Und er muß verdammt
schnell lernen, denn seine
Gegner sind ihm einen
Schritt voraus - in Island, in
Nordafrika, auf den Azoren und
vielleicht auch in... Atlantis.

Komplett in Deutsch

**Unter bislang größtes und
aufwendigstes Abenteuer**
Gewaltig. Mehr als 200
Räume in State-Of-The-Art
VGA-Grafik. Fantastische
Animationen, ein neues
Icon-Interface und brand-
neue theatrale Licht-
effekte bieten Abenteurer-
spaß vom Feinsten.

Drei verschiedene Spielwege

Drei Wege führen nach
Atlantis. Der knifflige Weg
enthält jede Menge harte,
aber logische Rätsel, der
actionreiche Weg verlangt
nach guten Reflexen und
wer lieber zu zweit das
Abenteuer bestreiten will,
wählt den Team-Weg.

Kinoähnlicher Soundtrack
IMUSE[®], unser brand-
neues, interaktives Sound-
system unterstützt alle
gängigen Soundkarten mit
bombastischem, der
Situation angepasstem
Sound und einer Fülle von
Effekten und Musik.

Alle außer Indy wissen Bescheid - Und er muß verflüxt schnell lernen.



Wiederschmitten: IBM 256-Farben VGA



Kapern Sie ein U-Boot und
finden Sie die versteckte Luft-
schleuse von Atlantis.



Suchen Sie mysteriöse Ruinen
in den Weiten der Sahara.



Befassen Sie sich mit einer
geheimnisvollen Maschine.



Rechnen Sie mit heißen
Verfolgungsjagden.

INFO-Hotline: Tel. 02131/6602-38
Informationen auch auf BTX-Seite *63036#

LucasArts[®]
Lucasfilm Games

Erhältlich für: IBM-AT 5.25" HD / 3.5" HD
IMB Minimum, VGA 256-Farben AdLib
Sound Blaster, Roland Soundkarte
Festplatte wird benötigt
Amiga in Vorbereitung

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG
Indiana Jones ist ein eingetragtes Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. Lucasfilm Games ist ein eingetragtes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company (IMUSE[®] zum Patent angemeldet).
Indiana Jones and the Fate of Atlantis und SOULM[™] sind © 1992 LucasArts Entertainment Company. Alle Rechte vorbehalten. Alle eingetragten Warenzeichen sind Eigentum der
jeweiligen Inhaber. Published by Softgate. Made in Germany.

FRAGT DR. BOBO:

■ hr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?

■ Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTET:

Private Kleinanzeige in



**Mit
5 Mark
dabei!**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-Text unter der Rubrik:

- ☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST ☐ Game Gear ☐ Mega Drive ☐ Lynx
☐ GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses
 DM 5,- liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei, Bitte keine Briefmarken!

Private Kleinanzeigen (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender, Postlageradressen nicht möglich)
bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.



WHO IS WHO?

M. WOODROFFE

Mike Woodruff wurde am 19. September 1950 in Birmingham, Alabama geboren. 1972 heiratete er und wurde Vater von vier Kindern. Er ist ein erfolgreicher Investor, Vater zweier Söhne. Die ersten 88 Jahre seines Lebens standen in der Schaulstube der Elektronikindustrie, als er bei Scott Adams arbeitete. Er trug zum Erfolg von Mike an Scott Adams' genialen Ideen bei. Er trug zum Erfolg von Mike an Scott Adams' genialen Ideen bei. Er trug zum Erfolg von Mike an Scott Adams' genialen Ideen bei.

Hulk, Spiderman, Gremlins, Robin of Sherwood, Rebel Planet, Temple of Terror (8-Bit, 1985-88), Gauntlet 1, Captain America, Masters of the Universe, Heroes of the Lance (8-Bit, Atari ST, 1988-90), Personal Night-mare, Elvira — Mistress of the Dark, Elvira — The Jaws of Cerberus, Waxworks (PC, Atari ST, Amiga, 1990-92)



WHO IS WHO?

K. GOLLERT

Dieses Mal muß sich Redaktions-Ossi Knut Goller mit den intimen Fragen aus der Redaktion stellen. Geboren wurde er vor gut 21 Jahren in dem medizinischen Stadtchen Wollgast an der Insel Usedom in Vorpommern. Im Alter von sieben Jahren wurde Knut in die Kaulen sozialistischer Bildungswegs gezwängt. Dort schloß er sich der Pionierorganisation an und entwickelte sich zu einer sozialistischen Persönlichkeit mit ausgeprägtem Klassenbewußtsein. Erste Schritte in Richtung Computer machte er auf einem riesigen 8-Bit-Rechner der NVA (Arme), nach der zweiten Klasse, wechselte er 1988 auf die EOS (ostdeutsches Gymnasium) und beschloß sämtliche Eigenschaften eines orientierten DDR-Bürgers von sich. Nicht zuletzt wegen seines C64 und einer Menge toller Freunde, mit denen er die Schule auf der Kopf stellte. Ganz unverhofft und mitten ins Alter platzte die Wendte mit all ihren Viren und Nachschüssen. 1990 war das Alter mit einem annehmbaren Ergebnis überstanden und Knut konzentrierte sich auf das anstehende Physikstudium, seinen Zwiendsch mit einem Kindergarten und all seinen schicken Anhängen. Als stolzer POWERPA-Begeisteter kam er auf die zündende Idee, sich als Reporter zu bewerben, als die Zusage kam, packte Knut seine Sachen, ließ das Studium sausen und verduinstete seine Mäxchen. Seit dem 1. 10. 1991 verdient er seine Brötchen bei der **WOLFGAST-PA**.

Abstecker:

Karte: Interview

Stück: Interview

PLZ: Interview

Telefon: Interview

Brief: Interview

DR. BOBO-KARTE

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Ein Virus auf meinem PC.

Was ist für Sie das vollkommenste indische Glück? Einmal richtig einen Stein.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Ich entschuldige eigentlich keine Fehler.

Was hassten Sie am meisten an einer Softwarefirma? Ich mag Softwarefirmen gar nicht.

Ihre Lieblingsmaler/Gemalter? David Streppel.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Stefan Graepel.

Ihr Lieblingsprogrammierer? Alan Brüggen.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Bei meiner Frau schätze ich Verständnis und Wahrheitsliebe.

Die 60 Pf.
Bühnenkarte
hier erhältlich!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Ihre Lieblingsbeschäftigung?

Wenn ich etwas Ruhe habe, ist es das Fernsehen.

Ihr bestes Spiel Natürlich X-worx.

Ihr schlechtestes Spiel? Super Gyan.

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Etwas Schlangenman in der eigentlichen Orchesterleitungsschicht.

Ihr Hauptcharakterzug? Ich bin durchgehend ungeduldig.

Ihr größter Fehler? Der übermäßige Genuß von Schokolade.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Niemand kann mit Horror-soft konkurrieren.

Ihr Lieblingsstrittstifter? Der Simon.

Welche Eigenschaften schätzen Sie am meisten? Walise Sam Laveiljyn.

Was verabscheuen Sie am meisten? Ich hasse nichts mehr als unfreundliche Verkäufer.

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten?

Cressote. Den unersättlichen Meister.

Das schlechteste Programmierbegrüßung? Ich will hier niemandem zu nahe treten.

Ihr erster Computer- oder Videospill? Dynamic Adventure auf dem MS-DOS.

Welche Gestalt der Software-szene verabscheuen Sie am meisten? Eigentlich niemanden.

Ihr Lieblingscomputer? Ein schneller PC.

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit meinem Sohn.

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Ziemlich durcheinander.

Ihr Motto? Nil Carboroni Illigunt!

INTERVIEW

Seine Lieblingsspiele? Elite, Falcon (Amiga), Advanced Military Commander, Druid, Karalis (C 64) und Xenon 2.

Was wäre für Dich das größte Unglück? Wenn meine Freundin meine Computer- und Videospiele aus dem 12. Stock werfen würde (se steht kurz davor).

Was ist für Dich das vollkommenste indische Glück? Meine Freundin glücklich zu machen, auch mal mit ihr am Computer zu spielen und per paar tolle Kollegen zu haben.

Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Menschliche.

Dein Lieblingsmaler? Van Gogh, Moll und die Aquarielle von K. H. Siegel.

Deine Lieblingsmusiker? David Bowie, Sisters of Mercy, Die Toten Hosen und Karl Ort.

Seine Lieblingsstrittstifter?

Berry Fiedrich, Frank Hehen, Douglas Adams, Stenlaw Lem und Tommas Eco.

Dein Lieblingsfilm? Alles mit Sean Connery, Anstonsen Indy, Star Wars und alle Delta-Machtime.

Welche Eigenschaften schätzst Du bei einer Frau am meisten? Die meiner Freundin: Humor, Treue und den unberührten Saubereitsfin-mel.

Deine Lieblingsbeschäftigung? Mit meiner Wolgaster Clique heiße Feste zu feiern und am nächsten Tag mit denselben am Trassenschießer Stand liegen und surfen.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer. ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer.

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Abstecker

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Brief-
boxen
kostenlos
bei Postweg

Auf was kannst Du verzichten? Auf "Besserwesser", die die Verhältnisse in der frühen DDR nicht beurteilen können und auf Ausländerhaß.

Dein Lieblingsprogrammierer? Die Birmes.

Dein erstes Spiel? Defender, 1983, in einer polnischen Spielhalle.

Welche Gestalt der Software-szene verabscheust Du am meisten? Le Chuck.

Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Bei Strategiespielen meine eigenen, während des 2. Weltkriegs die Leistungen von Schukow. Anstonsen gehört Krieg in die Wäldchen.

Wer oder was hättest Du sein mögen? Arthur Dent.

Dein Motto? Kommt Zeit, kommt

Artworkkarte

Power Play

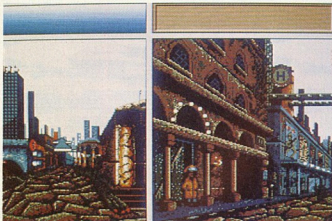
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

High-Tech-Bond



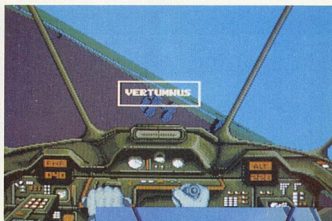
Grafisch mußte die Amiga-Version Federn lassen

B.A.T. 2

Das "Bureau des Affaires Temporelles", kurz: B.A.T. oder zu deutsch "Das Büro für weltliche Angelegenheiten", hat im Jahre 2179 wieder alle Hände voll zu tun. Als Geheimorganisation des C.F.G. (Galaktische Konföderation) unterbindet B.A.T. alle terroristischen oder ähnlich miesen Aktionen und schafft Gerechtigkeit im Universum.

Ihr gehört als Spitzenagent dazu und bekommt einen Auftrag, der eine der brisantesten politischen Affären des Planeten Shedishan aufdecken soll.

Die üble "Koshan"-Organisation riß in den letzten Jahren das Monopol über Echiaton 21, einem begehrtem Mineral, auf nicht ganz legale Weise an sich. Echiaton 21 wird auf einem Asteroiden namens Bedhin 6 in der Umlaufbahn von Shedishan abgebaut. Dieser Asteroid wurde vom Shedishans Kaiser an die größten Firmen des Planeten in Form von 500 Wertpapieren verkauft. Das B.A.T. sandte bereits eine Agentin nach Shedishan, Sylvia Hadfort. Die kleine Dame wurde jedoch entdeckt und



Mit dem High-End-Taxi rast Ihr von einem Stadtteil zum anderen

Staulos: Per Gleiter geht's zu den Geschäftshäusern der Innenstadt

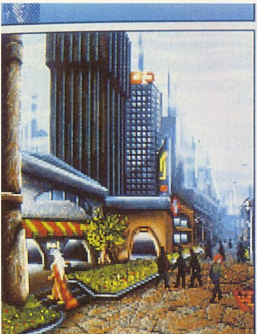


entging nur knapp einem Attentat. Als Jehan Menassi düst Ihr nun nach Shedishan und müßt den Auftrag der jungen Frau übernehmen. Eure Aufgabe ist es, sämtliche Echiaton-21-Aktien zu besorgen und die Koshan somit auszuschalten.

Bevor Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, bastelt Ihr Euren Traumagenten zusammen. Eine festgelegte Punktzahl wird in das Training des wahlweise sehr starken oder eher intelligenten Zukunfts-James-Bond investiert. Trainiert werden rollenspieltypische Eigenschaf-

ten wie Kraft, Intelligenz, Überlebenskunst, Waffenhandhabung, Charisma oder Geschicklichkeit. Seid Ihr mit Eurem Helden zufrieden, geht's ab nach Shedishan. Hier klickt Ihr Euch mit Hilfe der Maus auf gemütliche Weise durch eine Cyberpunk-Fantasy-Welt und paßt auf, daß Eurer Held immer gut zu essen oder genug geschlafen hat.

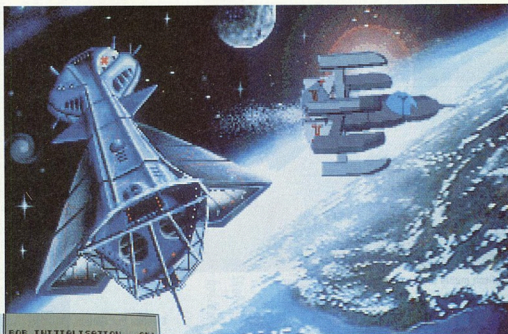
Die Steuerung ist denkbar einfach: Je nachdem, wohin Euer Mauszeiger in den Grafiken zeigt, verwandelt er sich in bestimmte Symbole. Ausgänge werden zum Beispiel mit einem Pfeil gekennzeichnet. Auf Knopfdruck marschiert Ihr ins nächste Bild, das elegant eingeblenndet wird. Trefft Ihr auf einen Passanten, erscheint anstelle des Pfeils ein brabbelndes Mund. Ein Klick und Ihr unterhaltet Euch mit dem Menschen oder Shedishan-Affen über ebenfalls anklickende Themen. Den Passanten lassen sich so eine Menge kostbarer Informationen aus der Nase ziehen. Neben einem zünftigen Tratsch darf mit den Leuten gehandelt werden, Ihr könnt versuchen, sie zu bestehlen oder zu rekrutieren. Über kurz oder lang stellt Ihr eine kleine Party zusammen, deren Mitglieder unter anderem Eure Aufträge ausführen oder Euch im Kampf zur Seite stehen. Wer Action will, wählt im Kommunikationsfenster den Punkt "Angreifen". Nun darf wahlweise im Strategie- oder Actionmodus gegen ver-



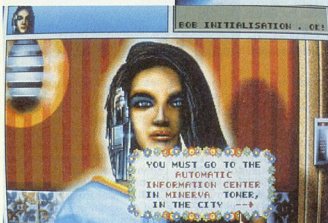
Je weiter Ihr Euch in eine Szene wagt, desto mehr Fenster werden geöffnet

meintliche Feinde gekämpft werden. Im Action-Modus ballert Ihr mit Euer Kanone auf den herumrennenden Schatzen des Feindes, im Strategie-Modus ordnet Ihr Eure Leute an, wählt Waffen und Ziele und hofft auf den Sieg.

Auf dem Weg durch die Städte Shedishans findet Ihr jede Menge nützlicher Sachen. Einiges wird in den zahlreichen Läden eingekauft (Essen, Waffen), anderes mit etwas Glück gestohlen. Zwischen den Städten und Stadtteilen verkehrt Ihr mittels Hyper-Taxi oder einem kleinen Gleiter. Beides wird angemietet und selbst gefahren, beziehungsweise geflogen. Bequeme Zeitgenossen mieten sich einen Chauffeur. Im Verlauf des Spiels steigt Ihr gar in



Liebliche Grafiken im Comicstil erfreuen das Auge (MS-DOS)



Per Mausclick unterhaltet Ihr Euch mit den verschiedensten Charakteren

einen kleinen Raum, mit dem Ihr die Asteroiden um Shedishan besucht.

Wie schon im ersten Teil, hat Euer Held einen treuen Helfer dabei: "Bob". Bob ist ein leistungsfähiger kleiner Computer, der in Eurem linken Unterarm sein Unwesen treibt. Dank Bob seid Ihr ständig über Eure Bedürfnisse im Bilde; merkt, ob Ihr hungrig, müde oder durstig seid. Weiterhin könnt Ihr Euch mit Bob dopen. Diverse Nervenstimulanzen, Infrarotpillen oder Präparate, die Euer Gesicht verändern, lassen sich mittels Bob aktivieren. Natürlich dürft Ihr den kleinen Rechner auch programmieren. Mit der Maus klickt Ihr Euch einfach das gewünschte, Basisähnliche Programm aus verschiedenen Icons zusammen.

Wer B.A.T. 2 nicht am Stück durchspielen möchte, darf beliebig viele Spielstände speichern. Als kleines Schmankerl liegt der PC-Version eine kleine Soundkarte bei, die digitalisierte Musik liefert und als Kopierschutz dient.

Genre: Adventure
Hersteller: Ubi-Soft
Zirk-Preis: 100 Mark
Testmuster: Ubi-Soft

MS-DOS 76 %

Grafik: 79 % Sound: 66 %
Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 16 MHz,
640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Sound-
blaster, Roland, Maus

AMIGA 74 %

Grafik: 68 % Sound: 71 %
Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: ST

Wer bei B.A.T. 2 ein geradliniges Grafik-Adventure erwartet, wird gleich zu Beginn gehörig verschreckt. Das Spiel ist im gleichen Maße Agentenstory wie Simulation einer riesigen Zukunftswelt. Seid Ihr einmal ins Spielgeschehen eingetaucht, warten abwechslungsreiche Rätsel, gefährliche Aufträge und jede Menge unerwartete Handlungsverläufe. Die Mischung aus Rollenspiel, Adventure und Lebenssimulation bietet Spielstoff für Monate. Gegenüber dem Vorgänger wurde alles größer und komplexer. Die riesige Zukunftswelt, die unzähligen Charaktere und eine Fülle an Aktionen lassen selbst härteste Computer-



abenteurer ins Grübeln kommen. Die Präsentation steht dem spielerischen Niveau in nichts nach: Die hochauflösende VGA-Grafik auf dem PC und die etwas abgespecktere Variante auf dem Amiga vermitteln ein Cyberpunk-Flair ohnegleichen. Auch musikalisch wird einiges geboten. Die in der PC-Version mitgelieferte Soundkarte offeriert Digi-Sound en masse und auch der Amiga spielt gekonnt auf. B.A.T. 2 ist ein riesiges Adventure, an dem der hartgesottene Computerabenteurer seine Freude haben wird. Einsteiger werden allerdings etwas Mühe haben, sich an das komplexe Spielgeschehen zu gewöhnen.

Mein Rechner hat leider nur eine parallele Schnittstelle; daß heißt, drucken oder B.A.T. 2 spielen. Zum Umstecken von Druckerkabel und "Kopierschutz-Soundkarte" handle ich jedesmal wie ein Shedishan-Gorilla hinter meinen Schreibtisch — nicht sehr komisch. Die 16 MB B.A.T. 2 auf der Festplatte beschern Euch jede Menge Grafik, Animation und Sound. Mein Lob des Monats bekommen die B.A.T. 2-Grafiken; herrlich gezeichnet und softly animiert gehören sie



fast in ein Comic. Doch bei aller grafischen Zukunftsagenterei, das Spieldesign ist nicht ganz ausgereift. Hier trifft sich eine Mittelklasse-Cyberpunk-Atmosphäre mit einer klapsigen Agentenstory und vereint sich unter dem wirrem Dach der Zukunft. Bei den unzähligen Möglichkeiten, den hunderten Charakteren und Räumen fällt mir die Wahl der richtigen Entscheidung schwer. Mir persönlich ist ein gradliniges Grafikadventure la Indiana Jones lieber.

Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des
Jahres 1992
gewählt von den
Lesern der
DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



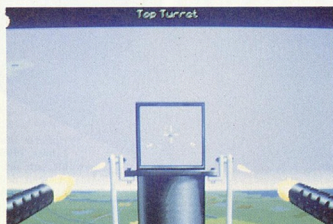
Deutschland:
GPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 36
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1020 Wien
Telefon: 222 267 56 90
Telefax: 222 267 569 15

Schweiz:
Wyssch Trading AG
Grossmatt 30
6014 Littau-Lauren
Telefon: 041 57 49 57
Telefax: 041 57 30 85

Schweiz:
Wyssch Trading SA
198, route de Vevey
1214 Vevey
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66

Mannschaftsk(r)ampf



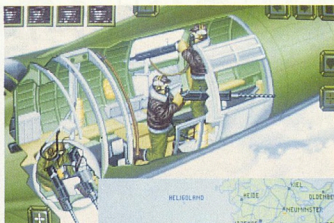
Aus der Verteidigerposition: Eine Focke-Wulf 190 im Anflug.

B-17 Flying Fortress

Fast jeder neue Flugsimulator bietet eine Auswahl verschiedener Maschinen. Die Programmierer um Mike Brunton konzentrierten sich auf lediglich einen Bomber, mit der fliegenden Festung B-17 einen entscheidenden Bomber des zweiten Weltkrieges. Dabei rekonstruierten sie nicht nur das Flugzeug detailgetreu, sondern ließen auch die Männer an den Instrumenten und Bordgeschützen aufstehen.

Ihr beginnt mit dem Antünchen des Namens und Uniformwandlogos Eures Bombers. Die Crew wird automatisch rekrutiert, dabei bekommt jedes Besatzungsmitglied eine persönliche Akte. Aus dieser erfährt Ihr seinen aktuellen Gesundheitszustand, fliegerische Glanzleistungen und technische Kompetenz. Vor Beginn einer Mission wählt Ihr Detail-

stufte und Realismus. B-17 Fanatikern stehen wahlweise Originalbomben (Blindgänger eingeschlossen) und limitierte Munition zur Verfügung. Nach einem optionalen Trainingsflug geht es direkt an die Front, dabei werden Missionen nach dem Zufallsprinzip verteilt, passen sich aber den historischen Gegebenheiten an. Endlich im Bomber, findet sich der Spieler auf dem Pilotensitz wieder. Im unteren Bildschirmbereich bekommt Ihr ablaufende Aktionen Eurer Teammitglieder serviert. Während des Fluges arbeitet Ihr mit der gesamten Mannschaft. Aus dem Blickwinkel eines aufgeschnittenen Flugzeugrumpfes könnt Ihr jedes Besatzungsmitglied befehlen. Verschiedene Handlungen, wie in die nächste Sektion huschen oder den Gefechtsstand übernehmen,



Jedes Besatzungsmitglied kann über Icons gesteuert werden. (oben) Die Karte scrollt von England bis Polen (rechts)

funktionieren immer. Aktionen wie das Leisten Erster Hilfe oder das Reparieren eines MG nur, wenn wirklich Not am Mann ist. Logischerweise übernimmt Ihr Eure Pappenheimer während brenzligen Situationen höchstpersönlich: beim Start den Piloten, bei Fliegerangriffen einen der Bordgeschützen, vor dem Bombenabwurf den Operator. Ansonsten können alle Kameraden selbstständig arbeiten, je nach Akte unterschiedlich gut. Auf Cockpitfenstersicht umgeschaltet, seht Ihr die Umgebung in gewohnter 3-D-Grafik. Auf Wunsch könnt Ihr zahlreiche Alternativperspektiven einblenden. cd

Genre: Simulation

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 62 %

Grafik: 66 % Sound: 34 %

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick

Geplant für: Amiga

Man merkt, daß die B-17 Flying Fortress eine historisch "echte" Flugsimulation werden sollte, von der originalen Uniform bis zum Bombenabwurf stimmt alles. Klar, eine B-17 ist kein Jet, also schwebt sie sehr gemächlich durch die Lüfte und dreht beim



Manuten medizinischer Betreuung fröhlich durch das Cockpit springen oder zerstörte MG-Stellungen blitzschnell repariert sind. Speed-Fans aus der *Aces of the Pacific* Kiste dürfen sich mit der lahmen Ente B-17 schwertun, Einsteiger werden sich im Maus-Joystick-Tastaturkabel erhängen, bleiben die flugfähigen Historiker. Doch mindestens denen wird beim zünftigen Bombenabwurf über Berlin, Hamburg, Dresden oder Bremen der Mund trocken werden.



Die gesamte Besatzung findet sich zum Fototerminal

ACCOLADE

Ist in Frankfurt



Ist in

Frankfurt

ELECTRONIC ARTS

Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist

in Frankfurt

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt

Spectrum HoloByte®

Ist in

Frankfurt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt

UBI SOFT
Entertainment Software

Ist in Frank



Ist

Alle sind in Frankfurt, die unterhaltsame Software herausgeben. Alle bei der "World of Commodore" vom 26. bis 29.11.1992. Alle bei der großen Show von United Software. Fehlen nur noch Spiel Karten gibt's beim ICP Verlag, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten, Tel. (08106) 4006.



United Software

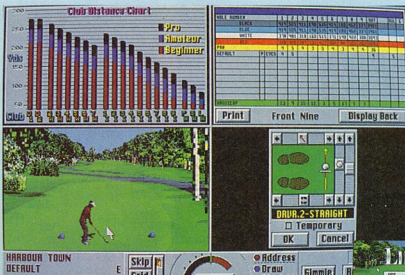
EIN UNTERNEHMEN DER  GRUPPE

furt

in

dann gegen Euch selbst antreten oder diesen "Spielstand" einem Freund zwecks Fernduell schicken.

Keine Frage, daß sämtliche bekannten und unbekannten Spezialschläge auszuführen sind. Außerdem werden seitenlange Statistiken für jeden Spieler und jeden Platz geführt. Apropos Platz: Die Championship-Kurse für Links könnt Ihr via Konvertierprogramm (wird mitgeliefert) auf Links 386 Pro-Niveau aufpeppen. Ihr habt dann zwar nicht die bestmögliche Grafik, aber zumindest eine schnuffigere als mit dem Original-Links. In Zukunft werden allerdings spezielle Kursdisketten für die Pro-Version veröffentlicht. *mg*



Information total: Alles im Blick mit dem "Vierer-Split".

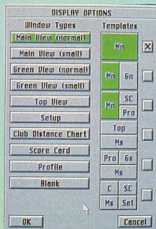
Das Hauptmenü



Zugabe

Links 386 Pro bietet gegenüber dem Vorgänger viele Verbesserungen. Hier sind die wichtigsten:

- Jetzt gibt's auch weibliche Golfer
- Dank Windows-Look dürft Ihr die verschiedenen Infotenster auf 300 unterschiedliche Arten kombinieren
- Massig informative Statistiken
- Ihr könnt gegen "echte" Computergolfer antreten
- Wesentlich detaillierte Grafik durch Super-VGA-Auflösung
- Automatische Weitenanzeige für jeden Schläger
- Auch beim Putten kann man den Schlag "verziehen" (jetzt sind zwei Clicks nötig)
- Zur besseren Orientierung zoomt die Fahne auf Knopfdruck heran und zeigt so die Lage des Grüns an
- Noch mehr diffizile Spezialschläge



In diesem Menü wählt Ihr den Bildschirm Aufbau

Genre: Sport

Hersteller: Access

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Selling Points

MS-DOS 88 %

Grafik: 82% Sound: 73%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB, Super VGA, Maus

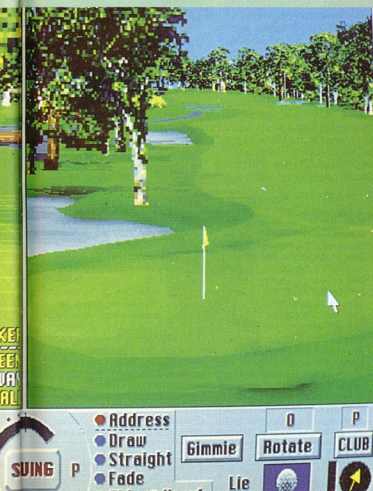
Unterstützt: Adlib, Sound-blaster, mehr Speicher

Geplant für: —

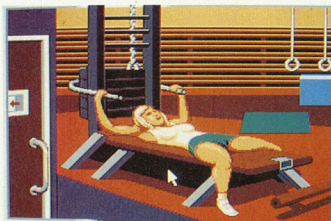
Mit Links 386 Pro hat Access eine Golfsimulation geschaffen, die an Features nicht mehr zu überbieten ist. Bis Ihr das letzte Detail herausgefunden, alle Statistiken durchforstet und die Darstellungsmodi vollständig begriffen habt, wird eine Weile vergehen. Kompetenter und komplexer kann man ein Golfspiel im Moment nicht aufbereiten. Allerdings gefallen mir die kleinen Änderungen fast besser als das gigantische Drumherum. Sehr hilfreich ist beispielsweise der "Fahnen-Zoom-Click". Mußte man bei Links oft die Übersicht bemühen, um die Lage des Grüns zu erkunden, zoomt man jetzt einfach die Fahne heran. Außerdem habt Ihr jederzeit die Weitenangaben für die einzelnen Schläger im Blick — sehr schön. Schließlich wurde das Putten anspruchsvoller, da



auch hier mittlerweile der "Doppelclick" angesagt ist. Richtig Spaß habt Ihr mit Links 386 Pro allerdings erst mit 33 MHz und 4 MB RAM aufwärts. Liegt Ihr drunter, könnt Ihr zwischen zwei Schlägen eine Kaffeepause machen. Zudem solltet Ihr Euch im klaren sein, daß der reine Spielspaß bei der neuen Version nicht viel größer ist als beim Original — ich habe die Zusatz-Features nach der intensiven Ausprobier- und Staunphase ehrlich gesagt kaum mehr angewendet. Trotzdem: Mit Links 386 Pro geht für jeden Bildschirmgolfer ein Traum in Erfüllung. Die Faszination "Spiel" wird vom MByte-schweren High-Tech-Ambiente glücklicherweise nicht erdrückt — auch wenn diese Simulation ab und zu wie ein Business-Programm anmutet.



Disqualifiziert



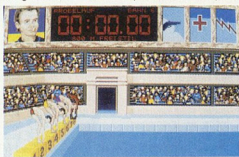
Die Dame will Training. Ein Klick und sie tut's (Amiga).

The Games '92

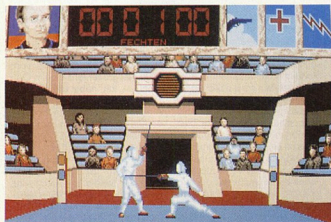
Jede Softwarefirma, die etwas auf sich hält, bringt zum sportlichen Großereignis dieses Jahres ein hauseigenes Sportspiel auf den Markt. *The Games '92* ist Oceans Huldigung an Barcelona und die Olympischen Spiele.

Das Spiel besteht aus drei Teilen: Managerbereich, Sport-simulation und Statistikteil. In letzterem könnt Ihr Euch über vergangene Olympiaden und deren Goldmedaillengewinner informieren. Im Manager über-

nimmt Ihr die Rolle des Trainers und stellt zwei Wochen vor der Olympiade das Trainingsprogramm zusammen. Nachdem Ihr Euch den passenden Athleten ausgesucht habt, muß er, um an der Olympiade teilzunehmen, zwei Wochen harten Trainings über sich ergehen lassen. Tag für Tag wird er in seinen Lieblingssportarten getunt, um am Ende eine Medaille zu gewinnen. Das Training läuft genauso ab wie der spätere Wettkampf: In



Auf die Plätze, fertig, los: Die Schwimmer gehen auf die Strecke (MS-DOS).



Das Fechten bietet noch die besten Grafiken des Spiels (MS-DOS)



Grandios schlecht: Speerwerfen auf grafischer Sparflamme (Amiga)

Die Hammerwürfe fallen meist ebenso übel wie das gesamte Spiel aus (Amiga)



den Disziplinen wird der Held entweder vom Computer oder von Euch gesteuert.

Bei den Olympischen Sommerspielen wird in mehr als 300 verschiedenen Sportarten um Gold gekämpft, davon bleiben bei *The Games '92* noch 30 übrig. Die Hauptbereiche gliedern sich in Leichtathletik, Wassersport und sonstiges. Die Leichtathletik stellt mit 19 Disziplinen den Löwenanteil, aufgereiht wurden die Laufsportarten aller Längen, Staffellauf, Hürden- und Hindernissen. Wassersportarten wie Schwimmwettbewerbe und Kunstspringen stellen sechs Herausforderungen. Unter sonstiges werden Judo, Fechten, Boxen und Ringen zusammengefaßt. Die Disziplinen verlangen zum einen rhythmisches Tastendrücken, zum anderen flinkes Hämmern auf dieselben. Jeder Eurer Sportler muß sich, bevor er zur Medaille greifen kann, für ein Finale qualifizieren. Spielstände dürfen jederzeit gespeichert werden. kn

Genre: Sport

Hersteller: Ocean

Zirkapreis: 100 bis 120 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 20 %

Grafik: 27 % Sound: 23 %

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick

AMIGA 27 %

Grafik: 29 % Sound: 32 %

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: ST

Man merkt es *The Games '92* an: Ocean stand mächtig unter Druck, das Spiel noch rechtzeitig zur Olympiade unter die Leute zu schleudern. Es blieb nicht genügend Zeit, aus *The Games '92* ein vernünftiges Sportspiel zu machen: An allen Ecken und Enden wurde geschluppert, was das Zeug hält. Fast durchgehend miese Grafik und eine umständliche Benutzerführung lassen die Motivation im Keim erstickern. Zudem muß Euer Sportler jeden Tag auf langweiligste Art trainiert



werden, was fleißig an des Spielers Nerven frißt und den abschließenden Griff zum Resetknopf herausfordert. Die total vermurkste und einfallslose Steuerung, sowie der, abgesehen von der Titelmusik, beleidigende Sound machen das Dutzend rund:

The Games '92 ist eines der schlechtesten Sportspiele, die je das Licht des RAMs erblickten. Die hohe Anzahl an verschiedenen Disziplinen und der nette Statistikteil retten *The Games '92* gerade noch vor einer Gurke.

Commodore

AMIGA

**DIE SYSTEMORIENTIERTE
COMPUTERMESSE
FÜR BÜRO UND FREIZEIT**

WORLD

**Messepalast Wien
24. - 27. 9. 1992
Do. bis So. 9 - 18 Uhr**



Die Erlebnismesse

Mehr als eine Messe: Beginnen Sie mit einem Rundflug im Airbus 320 im realistischen Airbus 320-Nachbau. Besuchen Sie kostenlose Seminare der größten Experten. Fachsimpeln Sie mit Gurus aus Deutschland und USA. Erleben Sie hautnah: ■ die riesige Actionwelt des C64 ■ Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga ■ das größte Softwarespektrum der Welt auf der MS-DOS Profi-Line ■ den Anschluß an die ganze Welt demonstriert von der Networking-Division ■ Unix für die Wissenschaft. World of Commodore mit Amiga '92, die einzige von Commodore autorisierte Messe.

Die große Beratungs- und Verkaufsausstellung

Eintrittskarten erhalten Sie bei Kartenvorverkauf GmbH, Liebfrauenberg 52, 6000 Frankfurt 1 sowie bei: ICP GmbH & Co. KG, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten gültig für 27. bis 29.11.1992:

_____ St. à 11 DM für Schüler

_____ St. à 16 DM für Erwachsene

Name: _____

Straße: _____

Plz, Ort: _____

Ein EC-Scheck liegt meiner Bestellung bei.

POP 10/92

**ECS hat
megastarke
Ladengeschäfte!!!**

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	Tel.: 089-4 48 93 89
6000 Frankfurt 1	Tongesgasse 4	Tel.: 069-1 31 03 61
7000 Stuttgart 70	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	Tel.: 0711-55 66 01
7000 Stuttgart 1	Rotebühlpassage	
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	Tel.: 0421-30 23 45
2000 Hamburg 54	Kieler Str. 54	Tel.: 040-54 30 10
2000 Hamburg 1	Große Reichen Str. 56 (Rathausmarkt)	Tel.: 040-33 03 60
1000 Berlin 12	Wilmsdörfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmsdörferstr.)	Tel.: 030-312 46 42
8260 Mühldorf	Ledererstr. 7	Tel.: 0 86 31-1 59 12
A-5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	Tel.: 06 62-87 28 33



**...ist
megastark!**

Anabolische Spiele



Rüttel mich: Carl Lewis läuft leider nicht mit.

Carl Lewis Chall.

Die Olympiade in Barcelona wurde, dank Verstärkung aus dem Osten, aus deutscher Sicht annehmbar überstanden. Für alle diejenigen, die eine eigene Mannschaft mit olympischem Edelmetall ausstatten wollen, kommt das von Altmeister Dean Lester konzipierte *Carl Lewis Challenge* gerade recht. Ihr schlüpft entweder in die Rolle des Nationaltrainers oder eines Sportlers — wer will, übernimmt beide Parts. Habt Ihr Euch die passende Nationalität zugelegt, wird gegen drei Mitspieler oder diverse Computersportler angetreten. Als Trainer beginnt Ihr fünf Wochen vor dem Wettkampf mit dem Aufbau der Athleten. Euch stehen zehn verschiedene Übungen in variabler Intensität zur Verfügung, um die Eigenschaften Eurer Sportler zu verbessern. Während des Wettkampfs darf entweder Maus, Taste oder Joystick gerüttelt werden — Ihr dürft Eure Athleten auch per

Rhythmusklick durch die fünf Disziplinen führen. Eure Mannen bewähren sich im 100-Meter-Lauf, Speerwerfen, Hochsprung, in 110-Meter-Hürden und im Weitsprung. Neben den Rüttelteinlagen ist Timing für die Finalqualifikation entscheidend.

kn

Genre: Sport

Hersteller: Psynopsis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Psynopsis

MS-DOS 67%

Grafik: 62% Sound: 67%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: XT mit 10 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Sound-Blaster, Maus

Geplant für: Amiga, ST

Dean Lesters *Carl Lewis Challenge* setzt neue Maßstäbe hinsichtlich des Managereparts. Einfache Benutzerführung und ausgestützte Trainingsmodi lassen dem Coach unerwartet viel Freiraum für eigene Kreationen. Im Stadion angekommen, schaut Carl Lewis schon etwas müder aus der Wäsche. Grafisch ganz nett, wird in nur



fünf Disziplinen (fast schon eine Frechheit) traditionell gerüttelt oder gut getimt aus Knöpfchen gedrückt — auf die Dauer langweilig sich auch der Sportspielfan. Selbst der Hülfsbeck-Sound reißt Turrican-Kenner nicht vom Hocker. Alles in allem ein nettes Trainingsmodus. Sportspielfreunde sollten reinschauen.

GALAXY

Chuck Rock e 199-
Desert Strike e 199-
Olympic Gold d 199-
Spartan 2 i 99-
Steel Talons e 199-
Super Monaco 2 i 79-
Terminator e 199-
Thunderstorm CD 139-
War of Elements e 129-

MEGA DRIVE

Baywatch Party e 199-
J-Cop 2 e 199-
Laserblast e 199-
Lemmings e 199-
Rampart e 199-
Tazmanian e 99-
Thunderforce 4 i 199-

Ashes of Empire 99-
Dynablasters 99-
Grand Prix 99-99-
Fire & Ice 69-99-
Joe's Temples 99-
Mad TV 99-
Perfect General 99-
Space Max 79-
Ultima 6 89-99-

ATARI/AMIGA

2048 99-
Civilization 99-
Hannas 99-
Monkey Island 2 99-
Pitfall 99-
Rampart 99-
Sensible Soccer 99-

Master Gear 39-
Super Kick Off d 79-
Wimbledon Tennis e 99-
Wonderboy i d 79-

GAME GEAR

Olympic Gold d 79-
Olympic Europe e 79-
Sybilman d 79-

Batman 2 e d 99-
Hudson Hawk e 99-
Parodius d 79-
Tiny Toons e d 69-

GAMEBOY

Final Fantasy e 99-
Final Fantasy Advance 99-
Final Fantasy Super e 79-

Aladdin SQ 99-
Kick Boxing SQ 99-
Pop'n Magic SQ 119-
Tetris i 119-

PC ENGINE

Power Sports i 12-
Solar Blade i 12-
Shogun i 12-

Super NES e 299-
Dinosaurs i 149-
Gunforce i 149-
Nexus Final i 149-
TMNT 4 d 120-
Sky Mission i 149-
Super Rabb 120-

SUFFAMICOM

Super Fantasy d 349-
Mistral Sports d 199-
Mistral Sports d 199-
Mistral Sports d 199-
Universal Adapt 99-

Dungeon Master 99-
Galaxy NX Sound 299-
Legend Conquest 199-
Rudder Pegasus 299-
Perfect General 99-
Theatre of War 99-
SWOT. CD-Rom 139-

IBM

Links 200 pro 99-
Pitfall 12-
Speed Force 199-
Schwarz-Auge 199-

BTX-Galaxy
Telefon 089-7650531
Telefax 089-7650524
In Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung: Japanisch
e/Englisch d/Deutsch
Händleranfragen erwünscht

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

FANDANGO Videogames

Inh. Josef Rösch
Kirchenplatz 2
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341/14053
Fax. 08341/14127

SONDERANGEBOTE, nur solange Vorrat reicht!!!

Sega Mega Drive	PC-Engine	Super Famicom	Verandkosten NN 8,- DM
Helifire	Tales of M.Path 11,-	Myria	Expressaufschlag +6,- DM
Dev. H. Yoko 29,-	R-Type I 33,-	Top Racer 69,-	Ausland (Vorkasse) 15 DM
Saint Sword 29,-	Final Soldier 33,-	Battle Blaze 69,-	An- und Verkauf von Gebrauchtwaren. Wir übernehmen keine Haftung für die Kompatibilität der
Gynoug 39,-	Columns 44,-	FI GP 89,-	Systeme. Irrtum- und Preisänderungen vorbehalten
Fastest One 39,-	Gonola Speed 33,-	Magie Adv. 99,-	Vorbestellungen möglich.
Gain Ground 39,-	Wendormono 33,-	S. Nobunaga 69,-	NEO GEO, GAME BOY, GAME GEAR und LYNX.
Darwin 29,-	Genoside CD 77,-	Zan II 99,-	HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Crack Down 39,-	Davis Cup CD 66,-	Krusty's Punch 99,-	
Wonderboy III 39,-	Builder Land 77,-	Rival Turf 99,-	
Targa 49,-	Builder Land 77,-	Dodgeball 49,-	
Super Monaco 69,-	Racing Spirits 33,-	Super Valls 69,-	
Krusty's Punch 79,-	Harry on Road 33,-		
Raiden 69,-			

Pistol-Stick 1000



Der Profi-Joystick für:
Wing Commander I & II,
Aces o.t. Pacific, Falcon 3.0
Gunship 2000, Red Baron usw.

jetzt nur

59,- DM

Sehr gut! für Simulationen ASM Nr. 16

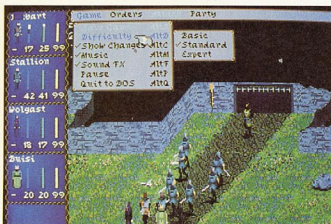
Neuheit! Advanced 2-Port Gamecard bis 486/50 MHz nur 49,-! Neuheit!

Wahnsinnspreise durch bessere Einkaufskonditionen!

Bestellannahme Fax/Anrufbeantworter 24 Std. Telefon Mo-Fr von 17-19 Uhr

KBM Computer, Hans-Böckler-Str. 14, D-56361 Niddatal-Ilsendorf
Telefon 06034/6333 - Nur Versand - Telefax 06034/6323

In deutschen Landen



Hilfe, die Germanen kommen: Gekämpft wird von schräg oben.

Darklands

Im heiligen römischen Reich ist der Teufel los und wir sind mittendrin. Die Menschen glauben an Hexen und Kobolde, Alchimisten suchen in tiefen Kellern nach dem Stein der Weisen, die katholische Inquisition wirft in ganz Europa unschuldige Menschen auf den Scheiterhaufen und der schwarze Tod, die Pest, wütet in den Städten.

In Microprose erstem Rollenspiel wird zumindest thematisch nicht geleckert, sondern geklotzt. Erstmals dürfen unsere Vorfahren zeigen, was alles an Abgründigem und Gemeinem in ihnen steckte, denn Darklands spielt im mittelalterlichen Deutschland. Damit bei soviel historischem Realismus trotzdem eine tragfähige Fantasy-Atmosphäre entsteht, hat man kräftig in der Aberglaubenskiste gewühlt. Die Alchimisten können wirklich zaubern, die Hexen beten den Teufel an

und alle gängigen Märchenmonsterarten sind zwischen Schwarzwald und Ostseeküste unterwegs.

Wahlweise könnt Ihr mit einer vorgefertigten Truppe losmarschieren oder Eure vier Recken selber aufziehen. Die Fähigkeiten werden dabei, im Gegensatz zu anderen Rollenspielen, nicht einfach ausgewürfelt. Vielmehr macht jeder Charakter in seiner Jugend eine Ausbildung durch und eignet sich so spezielle Fähigkeiten an. Ein Jüngling, der unter die Soldaten geht, kann erwartungsgemäß besser mit Schwert und Lanze umgehen, als ein Krämersohn, der den ganzen Tag hinter dem Tresen eines Ladens steht. Der wiederum führt erfolgreicher Verkaufsgespräche und kann lesen und schreiben.

Das Abenteuer beginnt in einem Gasthaus irgendwo in Deutschland. Alle Aktionen

Aha: Recke Knut und sein offengelegter Charakter (MS-DOS/VGA)



werden durch "Multiple-Choice"-Menüs mit Maus oder Tastatur angewählt. Je nach Tätigkeit wird eine neue Hintergrundgrafik geladen und ein erklärender Text beschreibt das Geschehen. Ihr könnt einkaufen gehen, auf dem Marktplatz die neuesten Gerüchte aufspüren, als Stallburche arbeiten, beim Bürgermeister vorsprechen und vieles mehr. Sobald Ihr die Stadt verläßt, wird eine Landkarte der Umgebung geboten, auf der Eure Party als Icon erscheint.

Kommt es während einer Zufallsbegegnung oder einer Mission zum Kampf, wird eine isometrische Ansicht von Wildnis oder Gebäuden gezeigt. Freund und Feind erscheinen als Sprites auf dem Bildschirm und kämpfen entweder automatisch oder unter unserer Menüleitung, wobei kleine Balkendiagramme über den Gesundheitszustand informieren. Das Magiesystem orientiert sich an dem Wissenstand der damaligen Zeit. Alchimisten können auf einem speziellen Bildschirm ihre Tränke aus zuvor gesammelten oder gekauften

zutaten zusammenbrauen. Priester rufen den entsprechenden Heiligen zum Schutz der Gruppe herbei.

Das Ziel von Darklands kristallisiert sich erst im Laufe der Abenteuer heraus. Im wesentlichen sollten alle kleinen und großen Abenteuer dazu dienen, Euren Ruhm zu mehren. Falls Ihr dabei noch eine, im wahrsten Sinne des Wortes, teuflische Verschwörung aufdeckt, um so besser. **vw**

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 62%

Grafik: 60% Sound: 58%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga



Stau auf der A8 zwischen München und Stuttgart

Darklands krankt unter einem typischen Anfängertfehler: Zuviel des Guten. Die Programmierer waren voller Ideen und alle wurden in der deutschen Ritterszeit untergebracht. Übrig bleibt ein diffuses Gebräu von Spielelementen, die weder



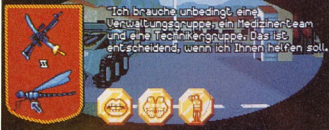
thematisch noch technisch zusammenpassen. In den Städten klicken wir uns durch mäßig gezeichnete Grafikmenüs, die spätestens nach der zwanzigsten Wiederholung auf die Nerven gehen. Die aufwendige Charaktergenerierung mag zwar in einem Papierrollenspiel von Nutzen sein, hier wirkt sie nur verwirrend. Ein Fehler in der Jugend und die ganze Party ist unausgewogen und späteren Aufgaben nicht gewachsen. Die Trainingsdefizite bemerkt man erst, wenn man vom ersten Waldschrat in den Boden gestampft wird — womit wir beim Kampfsystem wä-

ren. Es gibt keine klar definierten Runden. Vielmehr können wir das automatisch ablaufende Göttemmel jederzeit stoppen und neue Befehle ausgeben. Nur leider ist die isometrische Perspektive nicht besonders übersichtlich geraten und auch die Balkendiagramme sind arg futezlig. Resultat: Oft liegen die Charaktere am Boden, bevor wir überhaupt eingreifen können. Da im Spiel kein Zauberspruch existiert, mit dem wir gefallene Helden zum Leben erwecken könnten, hilft dann nur ein alter Spielstand. Leider kann man nur in den Städten speichern — Alles, was in der Zwischenzeit passierte, geht also verloren. Richtig überzeugen kann Darklands nur mit seinem akkuraten und hervorragend recherchierten geschichtlichen Hintergrund. Das deutsche Mittelalter in all seinen Facetten wird lebendig.

Friedensengel

Uziginos kennt den Aufenthaltsort von Kommandant Havlicek. Uziginos wird 5 Forts auseinandernehmen und alle KSR-Einheiten innerhalb 50 km sammeln. Uziginos wird Ihnen 100

Kommandant Herrmann Uziginos belokisch



Nur im "Militär"-Jargon überzeugen wir den Kasernenchef

Ashes of Empire

Wir schreiben das Jahr 1993. Passend zum brennlichen 93er Weihnachtsfest reichen sich die Nationen dieser Welt die Hände und vereinigen sich im friedlichen Staatenbund. So ganz scheint das gemütlich pazifistische Utopia jedoch nicht zu funktionieren, denn fünf kleine Länder befinden sich immer noch im Bürgerkrieg. Um dem kriegerischen Treiben in den Staaten Ossia, Ruzakhstan, Belokarine, Moldenia und Servonia ein Ende zu bereiten, schleust der Rest der Welt einen Friedensagenten in eines der Länder — Euch.

Eure Aufgabe: Dem Krieg ein Ende zu bereiten und den verfeindeten Parteien den Frieden zu bringen. Keine leichte Mission, denn die fünf Länder teilen sich in insgesamt 42 kleinere Provinzen auf. Beim Start dürft Ihr Euch eines dieser Kleinstgebiete als Startland aussuchen. Um nun die Staaten zu befrieden, müßt Ihr jede Provinz (bis auf die, in der sich die Landeshauptstadt befindet) eines Landes auf Eure Seite ziehen. Eine Alternative: Zwei normale Gebiete befreien sowie die Provinz, in der sich die Hauptstadt befindet. Eine Provinz gilt als frei, wenn Ihr unter Zeitdruck vier Aufgaben erfüllt. Da müssen bestimmte Einrichtungen wie Krankenhäuser oder Fabriken gebaut werden. Kasernen müssen eingerissen- und Waffen verschrottet. Soldaten in Friedenskämpfer umgewandelt- und Bevölkerungsminderheiten muß zu ihrem Recht verholfen

werden. Natürlich kann ein einzelner Agent dies nicht allein — oberstes Ziel ist es deshalb, unter der Bevölkerung der Provinz Verbündete zu finden. Weitere Hilfe bekommt Ihr durch Euer Heimatland — Fahrzeuge, Nahrungsmittel, Gold, Werkzeuge und ein paar Spezialteams, die einige der Aufgaben übernehmen können, stehen auf Abruf bereit, um Euch unter die digitalen Arme zu greifen.

Spieelerisch und technisch orientiert sich *Ashes of Empire* weitestgehend an dem Vorläufer *Flames of Freedom*. Da gibt's eine zoombare Landkarte für die Länder und Provinzen, nebst kleinen Symbolen für Städte, Feindfahrzeuge, Wälder, Straßen und Flüßläufe. Habt Ihr's eilig, reicht ein



Hier darf geschluckt werden: Das HintergrundszENARIO von *Ashes of Empire* ist nicht ganz ohne Realbezug — schon die Namen der Ortschaften, Provinzen und Länder erinnern frappierend an den Bürgerkrieg in dem ehemaligen Jugoslawien. Dessen ungeachtet, hat sich Altmeister Singleton dieses Mal gewaltig ins Zeug gelegt. War der zweite Teil seiner *Midwinter-Trilogie*, *Flames of Freedom* schon ein dicker Brocken, *Ashes of Empire* ist noch einmal eine Tick größer — Strategen werden auf dem 3-D-Kontinent eine ganze Weile zu tun haben. Zudem hat



die Programmiercrew um Mike Singleton auch technisch tief in der Trickkiste gewühlt. Die 3-D-Grafik ist flott und detailreich, die Bilder in Städten und Gebäuden hübsch gezeichnet. Am beeindruckendsten ist jedoch der Sound — fetzige Musikstücke plus Sprachausgabe (in Deutsch) hört man nicht alle Tage. Der Aufwand hat jedoch seinen Preis. Fünf Disketten wollen bewegt werden — wohl dem eine Festplatte sein eigen nennt. Einen weiteren Punkteabzug gibt's für die ziemlich holprige Übersetzung der Bildschirmtexte... das sollte besser machbar sein.

Klick auf der Karte und den gewünschten Zielpunkt. — Per Auto-Reisemodus fährt dann der Agent automatisch dorthin. Actionorientierte Spieler steuern Ihr Fahrzeug lieber selbst durch die 3-D-Umgebung und blasen hier und da ein paar



Was haben wir?



Wo bin ich?

Feindfahrzeuge in die Luft. Im Laufe des Programmes taucht Ihr mit einer halben Hundertschaft unterschiedlichster Fahrzeuge durch die Gegend. Vom U-Boot über Panzer bis zum Hubschrauber reicht die Fahrzeugpalette.

Am Zielpunkt angekommen, wird via Knopfdruck auf eine Seitenansicht umgeblendet. Verschiedene Gebäude sind mit unterschiedlichen Icons gekennzeichnet und werden — ebenfalls via Feuerknopfdruck — betreten. Meistens trefft Ihr in den Gebäuden auf einen Einwohner. Um den Bewohner die Vorzüge des Friedens schmackhaft zu machen, habt Ihr verschiedene Gesprächsoptionen, die als einfaches Symbol zu sehen sind. Entweder schnarrt Ihr im harschen Befehlston, versucht den Einwohner mit sanfter Stimme zu umschmeicheln oder versucht einen eher ängstlichen Charakter simpel einzuschüchtern: "Du bist jetzt friedlich oder es gibt was auf die Rübe." Eine kurze Meldung informiert Euch. mh

Genre: Strategie

Hersteller: Mirage

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Mirage

AMIGA

82%

Grafik: 81%

Sound: 83%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KB

Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher, Festplatte

Geplant für: MS-DOS, ST

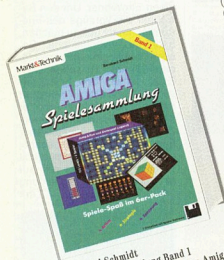
AMIGA-FANS AUFGEPAST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:
brandneue Spiele
für den Amiga?

Tips&Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzig-fundierte Einführung in Euren Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-Bücher von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92
Die bekanntesten und aktuellsten Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiesammlung Band 1
Amiga-Spiele im 6er-Pack für den Amiga. Spiele-Spaß im 6er-Pack greifen an.
♦ PowerBlast: Außerirdische greifen an.
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
♦ MoveIT: Kästchen rangieren.
♦ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-



Frank Stieper
Klops & Lücke:
Die AMIGA-Detektive
Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80

IN KÜRZE

Bernhard Schmidt
Amiga-Spiesammlung Band 2
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und Digit sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4 SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobel-asse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-Schießspiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



* unverbindliche Preisempfehlung

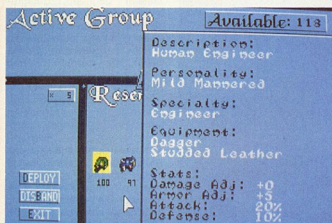
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt & Technik-Verlags:

Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler!



IHR PARTNER FÜR DEN MARKT DER ZUKUNFT.

Wie bitte?



Truppenparade: Wie gut ist die Moral? (MS-DOS/VGA)

Siege

Das Wort "Siege" kommt aus dem Französischen und spricht sich etwa "Sie-äsch". Womit zwar die sprachliche Verwirrung beendet wäre, aber weiterhin wenig Licht in das strategische Dunkel dringt. Etwas klarer wird die Lage, wenn man sich den Einsatzort dieser mysteriösen Wortschöpfung genauer ansieht: Man nehme eine Burg — ob mittelalterlich oder antik ist dabei egal — bevölkere die Zinnen und Türme mit einer ausreichend stark motivierten Mannschaft und harre der Din-

ge, die da kommen. Als bald wird eine unverbrauchte Barbarenhorde außerhalb der Bogenschußweite die Zelte aufschlagen, Rammböcke und Leitern bauen und die Burg stürmen. So eine Belagerung kann, je nach strategischem Geschick der beteiligten Parteien, Monate und Jahre dauern. In Mindcrafts Strategiespiel *Siege* muß der Heimbefehliger die feindliche Festung in spätestens 20 Spieltagen niedergerungen haben, sonst bleibt nur der schmachliche Rückzug, der Verlust der Fami-

lienherr und des Kopfes. Die Demolierungskampagne findet diesmal im Fantasy-Land Misor statt, wo die Guten, sprich Elben und Menschen, gegen die Bösen, wie üblich Orks und Goblins, antreten. Geboten werden 24 thematisch verbundene Kampfszenarien und vier Burgtypen. Wahlweise dürfen wir für die Guten oder Bösen antreten; woraus resultiert, ob wir die je-

weilige Burg belagern oder verteidigen. Ihr könnt Euer strategisches Wissen in acht Schwierigkeitsstufen unter Beweis stellen: Während in der Anfängerbildung beide Seiten über 300 Prügelknaben verfügen, schickt in Stufe 8 der Computer sage und schreibe 500 Kämpfer ins Feld, während wir mit kümmerlichen 100 Männchen auskommen müssen. Damit der Nachwuchsna-



Mercenaries

Strategen, die Ihr Unwesen lieber in zukünftigen Gefilden treiben, dürfen schon mal die Laser aufladen. Bei Mindcraft ruht man nicht auf den Lorbeeren, sondern werkt eifrig an einem Science-Fiction Rollenspiel mit stark taktischem Einschlag. In *Mercenaries* führt Ihr ei-

ne Söldnertruppe durch zahlreiche Aufträge. Wer seine harten Jungs pflichtgemäß behandelt, hat bald ein Team zusammen, das in der ganzen Galaxis berühmt und berüchtigt ist. Das eigentliche Geschehen ist aus der Vogelperspektive zu bewundern. Verwaltet wird der kernige Haufen auf zahlreichen Charakter-Bildschirmen.



Heerschau im Lager der Angreifer

poleon aus dem Vollen greifen kann, bieten sich 45 unterschiedliche Rassen und Klassen als Söldner an. Vom einfachen Zwergenkrieger mit scharfer Axt, über treffsichere Elbenbogenschützen bis zum goldgerüsteten Edelhelden ist alles im Programm. Später führen wir Zauberer, magische Elementkrieger und allerlei urzeitliches Getier in die Schlacht. Jede Seite verfügt über ein Hauptquartier, wo die einzelnen Truppenteile individuell zusammengestellt werden und die Reserve stationiert ist.

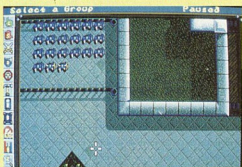
Das Kampfgebiet wird in drei unterschiedlichen Zoomstufen angeboten. Stufe eins liefert einen Überblick über das ganze Areal. Stufe zwei läßt geographische Besonderheiten und einzelne Truppenteile erkennen, während wir in Stufe drei die einzelnen Kämpfer bei ihrer Arbeit bestaunen und



Welcher Befehl darf's denn sein? Die Festung der Orks.



Die Heimatburg in kleiner, mittlerer und starker Vergrößerung



Gemetzel: Ohne Rücksicht auf Verluste werden die Mauern gestürmt.

hautnah am Geschehen teilnehmen. Alle strategischen Befehle werden mit Maus oder Tastatur gegeben. Entsprechend abkommandierte Truppenteile machen sich selbstständig auf den Weg, laufen Streife, greifen ein gekennzeichnetes Gebiet an, stürmen Gräben und Mauern oder legen sich im Hinterhalt auf die Lauer. Die ortsansässigen Zauberer fäkeln derweil mausunterstützt ganze Waldgebiete ab oder legen ihre heilende Hand auf verwundete Krieger. Nach jeweils 24 Stunden Spielzeit macht das Programm automatisch eine Gewinn- und Verlustrechnung auf. Die Verteidiger haben gewonnen, wenn sie ihre Burg 20 Tage lang gehalten haben, die Belagerer dürfen jubeln, wenn die Burg der Gegner gestürmt ist und die eigene Fahne über den Zinnen weht. vv

Genre: Strategie

Hersteller: Mindcraft

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 75%

Grafik: 57% Sound: 71%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA, Maus

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, XMS-Speicher

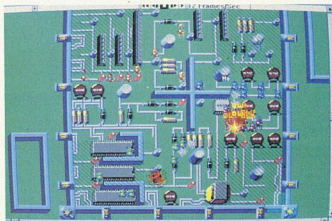
Geplant für: Amiga

"Meine Orks rennen, unterstützen von ein paar Keulen-Goblins und einer Horde Kampflochen, seit beinahe drei Stunden gegen das Bollwerk der Elben an — vergebens, die Mauern wollen nicht wanken. Doch ich weiß, am Ende werden wir siegreich sein und die singenden Schönlinge gründlich ausräuchern." Endlich darf der computerisierte Schlachtenlenker die Seite der Bösewichter übernehmen und die Orks für alle jemals erlittene Schmach rächen. *Siege* könnte schon aus diesem Grund für den wackeren Heimbefehliger der Himmel auf Erden sein. Zusätzlich sind exzellente Soundeffekte, liebevoll animierte Grafiken und eine tadellose Benutzerführung auf der spielerischen Habenseite zu verbuchen. Leider vermiesen zwei Schwachstellen den anfangs hervorragenden Gesamteindruck: Da sind zum



einen die leidigen Zoomstufen. In Stufe eins sind die Truppen nur als einzelne Pixel zu erkennen — selbst hartgesottene "War-gamer" werden bei soviel Abstraktion verzweifeln. In höchster Vergrößerung sind wir zwar hautnah am Geschehen beteiligt, verlieren dafür aber den Überblick. Bei einem in Echtzeit ablaufenden Spiel kein kleiner Nachteil. Hier findet sich auch die zweite Schwachstelle: Selbst in stärkster "Zeitlupe" artet das gleichzeitige Führen von 300 Soldaten in echte Arbeit aus. Auch der "Pause"-Modus hilft nicht weiter. Ein stärker spielrundenorientiertes Kampfsystem hätte sicher mehr Freude bereitet. Für Belagerer, die sich den nötigen Durch- und Überblick zu-trauen, ist *Siege* eine schwere Herausforderung, die letztendlich durch überbordende Handlungsvielfalt überzeugen kann.

Heavy Metal



Zum Austoben stehen drei Arenen in zehn Größen zur Verfügung

RoboSport

Menschen sehen sich nach sinnloser Gewalt und Zerstörung. Sie finden Freude an der Planung und Ausführung von Kampfhandlungen. Sie brauchen Krieg." Ein Auszug aus den *RoboSport*-Regeln des Jahres 2020. Denn jetzt ist es den Robotern endlich klar: Der Mensch, ihr Vorgänger, gab zwar den Robotern Intelligenz, vergaß sich dabei aber selbst. Nun hat jede Lebensform, egal ob biologisch oder mechanisch, das Recht, ihre innersten Triebe auszutoben. Was tun, überlegten die Roboter und programmierten

zum Schutz der Menschen, des Planeten und ihrer selbst, ein neues menschliches Kräftemessen. Jeder Teilnehmer darf in einem Spiel holographische Projektionen waffenstarrer Roboter steuern.

Die Simulation des Roboterkrieges findet in einem abgegrenzten Terrain statt, der letzte Überlebende ist Sieger. Es ist der Wettkampf des 21. Jahrhunderts, eine computergesteuerte Kampfsimulation, die taktische Züge mit purer Action verbindet. Die Roboter nennen es *RoboSport*.

Das Spiel gliedert sich in drei

Knuts letzter Raketenwerfer blubberte noch einmal kurz auf und verglühete nach drei Salven meines Heckenschützen... über drei Tage wechselten wir kein Wort miteinander. Der Kampf allein gegen den Computer ist genial, im Mehrspielermodus läuft *RoboSport* zu Höchstformen auf. Da *RoboSport* als Aggressionsventil der Zukunft angelegt wurde, bleibt von moralischen Bedenken nicht viel übrig. Die Grafik ist ziemlich abstrakt, dafür sehr übersichtlich und praktisch. Kleine Animationen wurden mit viel Witz gestaltet. Soundblaster-Besitzer sollten



schon mal die Ohren spitzen, die Digi-Kulisse schließt von Bombenexplosionen bis zum "Help"-Schrei alles ein. Im Vergleich zu anderen "Maxis"-Strategiespielen wie *Sim Ant* oder *Sim Earth* ist *RoboSport* bedeutend actionlastiger. Die *RoboSport*-Menüs sind typisch "Maxis"-intelligent, Einsteiger tragen ihren Namen ein und starten durch. Experten finden diverse Untermenüs und können sich ihr Spiel gestalten. Wer die gefährliche Mischung aus Strategie, Schach und Kampfsimulation in die Finger bekommt, sei gewarnt, denn die Motivation ist endlos.

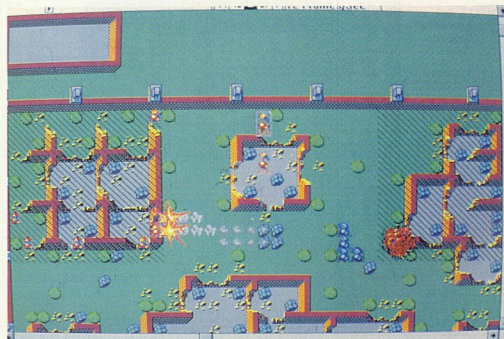


Statistiken dürfen über jede Menge Auswertungen applaudieren

Phasen: das Setup, die Programmierung und den Film. Im "Setup Mode" wählt Ihr Euer Team, Euren Gegner (maximal drei Menschen oder Computer) und die Art der Auseinandersetzung. Im "Edit Mode" ist eiserne Kreativität gefragt, jeder einzelne Roboter bekommt seinen Auftrag. Damit die Orientierung nicht verloren

geht, könnt Ihr Eure Mannen direkt im Kampffeld laufen, scannen (Blickwinkel drehen), schießen, Bomben legen oder zappen (spezielle Hochspannungswaffe für kurze Entfernungen) lassen. Da Ihr Eure Gegner nur sieht, wenn Ihr sie im Scanner (Roboterauge) habt, ist Eure ganze Kombinationsgabe gefordert: Steht der Gegner in dieser Ecke, neben diesem Auto oder kommt er gar von hinten? Habt Ihr den Kampffeld für jeden Eurer Eisenmannen festgelegt, ist die Programmierarbeit beendet. Der Computer berechnet seine Züge und serviert Euch einen Film. Hier laufen alle Aktionen gleichzeitig ab, die Roboter aller Teams springen blechern durch die Arena, sprengen, schreien oder brechen in wildes Gelächter aus. Sind noch Überlebende im Team, beginnt die nächste Runde.

RoboSport ist ein Multi-Player-Spiel; per serielltem Kabel oder Modem könnt Ihr zwei, im Netzwerk vier Rechner kopeln. cd



Die direkte Konfrontation: gegnerische "Missile-Robots" knacken die letzten Verteidiger.

Genre: Strategie

Hersteller: Maxis

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Maxis

MS-DOS

80 %

Grafik: 39% Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

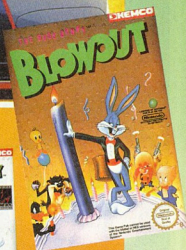
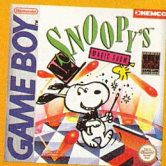
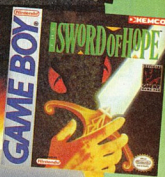
Minimal: 286er mit 12 Mhz, 2 MB, Windows, Hercules

Unterstützt: EGA, VGA, Super VGA, Adlib, Soundblaster, Maus, Netzwerk

Geplant für: Amiga

POWER GAMES

GAME BOY SUPER NES NES



KEMCO

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**



Ausschließlicher Vertrieb durch:
MITSUI & Co. DEUTSCHLAND GmbH

Zweigniederlassung Hamburg
Neuer Jungfernstieg 18 · 2000 Hamburg 36
Tel.: 040/3 56 08-0 · Fax: 040/3 56 08-213 · Tlx: 216 1931 mit d



Nintendo®, Game Boy®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

MS DOS

Legend of Kyrandia 738,-
Linka 386 HD 870,-
Dungeons Master 638,-
SSI Prophecy Shadow 685,-
CD Sherlock Holmes 898,-
B17 Flying Fortress 848,-
Sim Ant 898,-
Magic Candle 598,-
SIERRA HITS VGA 5,25
Kings Quest 5, Spica Quest 4,-
Conquest Longbow
Rise of Dragon ...
deutsch: 398,-/Stück

Thruster Flight &
Weapons Control 4 1798,-
Astr. Gyrus Joyride 748,-
Sound Blaster 2.0 4 1998,-

AMIGA

Puzzle 2 4 675,-
1869 4 675,-
Populous 2 4 398,-
512k Ram 4 355,-
Pro MEGA 5,25 4 999,-

TURBO GRAFX

16 BIT US 1.498,-
incl. Spiel & Joypad

TURBO BOOSTER 798,-
TURBO CD ROM 2.890,-
Schulterhouse 658,-
Demi Crash 598,-
New Address Island 898,-
Banks Revenge 898,-
Dragon's Curse 398,-
Dungeons & Dragons 1198,-
Gyromag 398,-
Alone Runner 898,-
Terminator 1148,-
Thunderforce 4 935,-
only on japs, Mega Drives
E-Small 398,-
Shadow Dancer 398,-
Joyride SG Fighter 398,-

SEGA MEGA

Dungeons & Dragons 1198,-
Gyromag 398,-
Alone Runner 898,-
Terminator 1148,-
Thunderforce 4 935,-
only on japs, Mega Drives
E-Small 398,-
Shadow Dancer 398,-
Joyride SG Fighter 398,-

Versand gegen Nachnahme, Nachnahme nur an wochentliche

Alle Spiele & Geräte US Importeure, ausgeben, in Japan & dt. deutsch.

Importierte nur für Export zugelassene Importeure, diese

unterliegen & Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht

für Kompatibilität oder Vollständigkeit, sondern in Preis.

SUPER NES

DEUTSCHES
SET lieferbar

Super Tennis 4 898,-
F-Zero 4 898,-
Super Soccer 4 898,-
Turtles in Time 1148,-
Zelda 4 1098,-
Axe 4 1148,-
Wings Aces High 1148,-
Zakki 4 1098,-
Street Fighter 2 1398,-
RoboCop 3 1148,-
Confusion 1148,-
Autofire Joypad 348,-
UNIVERSAL SIELE
ADAPTER 348,-

VGA, MASTER & EURO CARDS WELCOME

Andechstr. 85

A-6020 Innsbruck Austria

Tel 0512/492626

Fax 0512/361442

FUNWARE

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordlastr.61

Postfach 260165

4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC
Carrier Strike	109	
Conflict: Korea	99	
Conflict: Middle East	89	69
Dreadnoughts	99	99
Dreadnoughts/Szen. Bismarck	59	
Dreadnoughts/Szen. Ironclads	59	
Fighting for Rome	79	
Final Conflict	79	
Interceptor Renegade Legion	49	
L'Empereur	109	

Rise & Decline 0.13rd Reich	69
Storm across Europe	89
The Lost Admiral	109
The Perfect General	89
The Perf. Gen. WWII-Disk	59
Powermonger	99

Original-Lösungshilfen

Chuck Yeagers Strategy Book	39,00
Prophecy of the Shadow	24,80
DS: Die Schicksalsklinge	24,80
Falcon 3.0 Air Combat (350 S.)	39,00
Civilization (380 S.III)	39,00
Harpoon Battlebook (300 S.)	39,00

ROLLENSPIEL

	AM	PC
Bane Cosmic Forge engl.	49	
Black Crypt	84	49
Buck Rogers	49	49
Dark Queen of Krynn	89	99
Dungeon Master	89	
Eye of the Beholder engl.	39	
Eye of the Beholder II	109	109
Hard Nova	39	
Lord of the Rings 2 (Two Towers)	99	
MegaTraveller I	39	39

Prophecy of the Shadow

Neues Single-Character-Rollenspiel von
SSI. Mit digitalisierten, animierten Sequenzen! Ein pralles, sehr gut spielbares
Abenteuer, das in keiner Sammlung fehlen sollte.

PC DM94

SIMULATION

	AM	PC
A320 Airbus	109	109
Aces of the Pacific	119	
Falcon 3.0	109	
Flight of the Intruder	44	
F1 Grand Prix (Microprose)	99	109
F29 Retaliator	59	
Pacific Islands	89	99
Reach for the Skies	109	109
Sea Rogue	89	
Secret Weapons Luftwaffe	99	

Joysticks

Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Thruster PC	DM 189
Maxx Two (PC Lenkrad)	DM 169
Adv.Gravis AM/ST Joystick	DM 79

Unser Ladenlokal

hat werktags von 10-18 Uhr, samstags
von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht
nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenten
Softwareunterhaltung, sondern
führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren
und Zubehör. Eintritt frei!

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog
"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irtrum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von
10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

0211/397667

AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA

ELEKTRONIK-LAND®

Gameboy	6S 1290,-	Sega Mega Drive 16 Bit	6S 2390,-
Ishido	6S 299,-	Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	6S 490,-
Super Mario Land	6S 399,-	EA HOCKEY	6S 790,-
Terminator II	6S 499,-	Sega Game Gear	6S 2490,-
Simpson	6S 499,-	Cass. für Game Gear:	
Walker Trog-Gürteltasche	6S 199,-	SPIDERMAN	6S 499,-
GB-Koffer	6S 349,-	Tasche für Game Gear	6S 299,-
Licht und Lupe	6S 249,-	Super Famicom	6S 2990,-
		Cassetten für NES	
		z.B.: Super Pengo	6S 490,-
		10 verschr.	

*** Für Händler Exportpreise ***

ALT GmbH Favoritenstr. 38
1040 Wien
Tel. 0222/5042173

Commodore

AMIGA

DIE SYSTEMORIENTIERTE
COMPUTERMESSE
FÜR BÜRO UND FREIZEIT

WORLD

Messepalast Wien
24. - 27. 9. 1992
Do. bis So. 9 - 18 Uhr

Markt&Technik

Matt und Met



Nordmannpower: Odin auf dem Weg zum rettenden Feld in der Ecke (MS-DOS/VGA)

Ragnarök

Die nordischen Göttersagen lieferten für so manches Spiel einen brauchbaren Hintergrund. Das Brettspiel mit und um die nordische Sagen-götterschar ist eine Mischung aus Go, Schach und Dame. Dabei stehen sich die gegnerischen Parteien nicht Auge in Auge gegenüber, sonder werden in einem Doppelkreis aufgestellt. Konkret finden die Guten um Gott Odin im Mittelteil und die Bösen um Loki an den Rändern des Brettes ihren Platz. Die Aufgabe des weißen Spielers: Die Odinfigur heil in eine der vier Ecken des Spielfeldes schleusen. Der Widersacher mit den schwarzen Figuren versucht genau das zu verhindern. Dem Spieler stehen verschiedene Figuren zur Verfügung. Das Fußvolk, eine Art nordischer Bauer und verschiedene Offiziere (eine Art Wikinger-Springer oder Normannen-Turm). Beim Schlagen von Figuren bietet *Ragnarök* Ungewöhnliches: Abhän-

gig von der Stärke der beteiligten Figuren muß die zu schlagende Figur von zwei bis drei feindlichen Figuren umzingelt werden. *Ragnarök* läßt sich allein gegen einen Computergegner mit mehreren Schwierigkeitsgraden oder gegen einen Freund spielen. *cd*

Genre: Strategie

Hersteller: Mirage

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Mirage

MS-DOS 68 %

Grafik: 60 % Sound: —

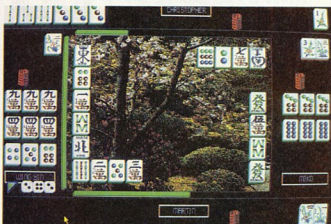
Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Aues

Geplant für: Amiga, ST

China Crises



Eine perfekte Mahjong-Version, aber kein überragendes Spiel

Mahjong Pro

Man sagt, es stammt aus China und wird von weisen, alten Männern gespielt: Mahjong. Das rätselhafte Spiel mit den Shanghai-Steinen kennt in Fernost auch heute noch jedes Kind und ist besonders in Japan außerordentlich populär. Daß Mahjong selbst den Fortschrittshörigen Amerikanern ein Begriff ist, beweist das Spiel *Hong Kong Mahjong Pro*, das aus den US-Headquarters von Electronic Arts stammt.

Das Programm wurde für den Solospieler konzipiert und offeriert Euch zwölf unterschiedlich starke Gegner. Netterweise werdet Ihr sowohl via Anleitung, als auch mittels eines "Tutorial"-Programms mit den Mahjong-Regeln vertraut gemacht. Im wesentlichen ist Mahjong eine komplizierte Form von Rommé mit etlichen Spezialregeln. Ebenso wie bei diesem Kartenspiel kommt dem Glück hier eine bedeutende Rolle zu. Es wird

zwar behauptet, daß sich im Lauf von vielen Spielrunden der bessere Steinchenleger durchsetzt, doch bleiben dem Anfänger die tiefsinnigen Strategien verborgen. *Hong Kong Mahjong Pro* unterstützt übrigens Super VGA — Expanded Memory vorausgesetzt. *mg*

Genre: Glücksspiel

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 59 %

Grafik: 52 % Sound: 16 %

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA, Maus

Unterstützt: Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland

Geplant für: —

Das nordische Figurenschieben gegen einen Freund oder den Computer birgt eine Menge Überraschungen in sich. Wenn Schach zu trocken und Dame zu lasch ist, findet bei *Ragnarök* eine willkommene Alternative. Die unterschiedlichen Zugvarianten der Spielfiguren erlauben fein abgestimmte Taktiken. Aber Obacht: Der Compu-



tergegner zieht ganz schön gewitzt: Kaum glaubt man einen Weg gefunden zu haben, wird die hoffnungsvolle Situation durch eine, prompt herbeigezogene, Figur vereitelt. So unterhaltsam die nordische Brettkeilerei auch ist: Erst im Duett mit einem Kumpel fährt *Ragnarök* zur Hochform auf — allein wird's auf Dauer etwas öde. Deshalb nur ein "Zweiter".

Nachdem ich die Regeln intelligenter Anleitung und Tutorial kapiert hatte, fand ich zumindest kurze Zeit Gefallen an dem Spiel — als Shanghai-Fetischist nichts Ungewöhnliches. Die professionelle Aufmachung, eine durchdachte Benutzerführung und nicht zuletzt die stilvolle Grafik überredeten mich zu ausführlichen Testpartien. Allerdings



reifte in mir (trotz Sympathie für das Produkt) langsam die Überzeugung, daß das Glück eine allzu dominante Rolle spielt. Mahjong-Interessierte sollten sich zunächst eine Public-Domain-Variante besorgen. Wer auf den Geschmack gekommen ist, darf sich das durchgestylte und edel verpackte Profi-Mahjong kaufen.

MultiMedia Soft

Rent a Game

Computerspiele mieten in:

O-1035 BERLIN, ...	Edisonstraße 63, Tel. 030-63812505
O-1150 BERLIN, ...	Mark-Twain-Straße 7, Neubrandenb. Str. 76, Tel. 03984-6547
O-5020 ERFURT, ...	Meienbergstraße 20
O-8046 DRESDEN, ...	Pirnaer Landstr. 239, Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20, ...	Heußweg 67, Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, ...	Wendemuthstr. 57, Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73, ...	Saselerstraße 134 d, Tel. 040-6528426
2390 FLENSBURG, ...	Dorotheenstraße 37
2430 NEUSTADT, ...	Waschgrabenstr. 11
2440 OLDENBURG, ...	Große Schmützstr. 4
4000 DÜSSELDORF, ...	Willi-Becker-Straße 10
4100 DUISBURG 1, ...	Gravelottestraße 28, Tel. 0203-667494
4407 EMSDETTEN, ...	Frauenstraße 23 Tel. 02572-89646
4630 BOCHUM 6, ...	Sommerdellenstr. 54, Tel. 02327-10063
4800 BIELEFELD 16, ...	NEU-Milserstr. 25, Tel. 0521-771701
5100 AACHEN, ...	Mörgensstraße 4, Tel. 0241-407893
5160 DÜREN, ...	NEU-Kölnstraße 51 Tel. 02421-56146
8460 SCHWANDORF, ...	Klosterstraße 8, Tel. 09431-1720

>>Testen Sie die neuesten Spiele.<<

Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia-Soft-Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld testen, was Sie sich kaufen möchten.

Wollen auch Sie einen
MultiMedia Soft - Laden
eröffnen? Rufen Sie uns an!
Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h

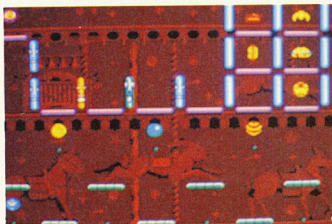
Händleranfragen erwünscht

Superpreise auch bei kleinen Softwaremengen.

Druckfehler und Preissturm vorbehalten

computerspiele/tests

Gib mir die Kugel!



Schlaf Bumpy, schlaf endlich ein... (Amiga)

Bumpy's Arcade

Früher wurde Kindern vor dem zu Bett gehen ein schauriges Märchen erzählt. Im Zeitalter der Elektronik dachte sich Spielehersteller Loricels ein passenderes "Einschlafmittel" aus: *Bumpy's Arcade Fantasy*. Ein kugelförmiger Smilie, hier Bumpy genannt, wird von Euch durch im "Sandmännchen-Look" gestaltete Spielstufen gesteuert. Hier ist das Sammeln leckerer Bettupferl wie Eisriegel, schleifengeschmückte Päckchen, lilä Plüschhasen oder großbrädrige Holzautos, gefragt. Habt Ihr das gesamte Spielzeug abgeräumt, öffnet sich ein Loch, durch das Bumpy in einen Auswahlbildschirm entschlüpft, in dem Ihr aus einer Gruppe den nächsten Level anwählen dürft — sind alle geschafft, gibt's ein Paßwort, und die nächste Gruppe muß gemeistert werden. Natürlich fallen die punkteträchtigen Kostbarkeiten Bumpy nicht von allein in den

kugligen Schoß. Im Laufe seiner Karriere begegnen ihm ständig Hindernisse. Harmlose Arten wie Ventil-, Eis-, Feder-, Trugbild-, Magnetplattformen behindern Bumpy nur. Mit Spitzensehen versehene Plattformen schlitzen Bumpy's zarte Kugelhaut auf. cd

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Loricels

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Loricels

AMIGA 35%

Grafik: 41% Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KB

Unterstützt: —

Geplant für:

Bumpy's Arcade Fantasy erfüllt seinen Zweck absolut zuverlässig: Schon nach kurzer Zeit überkommt den Spieler die Müdigkeit und man sinkt am Bildschirm in einen süßen Schlummer. Die Programmierer dieser digitalen Schlafpille schafften es tatsächlich, so ziemlich alles falsch zu machen. Die Spielstufen sind ziemlich öde



und wenig abwechslungsreich, die Grafik beschränkt sich auf ein paar häßliche Hintergrundbilder und hier und da eine lausche Plattform. Noch schlimmer wird's bei der akustischen Untermauerung: Der gerade vor Langeweile eingeschlummerte

Tüttler, wird vom nervigen Sound im Sekundentakt aus dem Schlaf gerissen.

Commodore

AMIGA

**DIE SYSTEMORIENTIERTE
COMPUTERMESSE
FÜR BÜRO UND FREIZEIT**

WORLD

**Messepalast Wien
24. - 27. 9. 1992
Do. bis So. 9 - 18 Uhr**



ZAPP
GAMES

ROCHUSSTRASSE 11 • 6500 MAINZ
Tel. 061 31/230492 • Fax 061 31/230493

TOO HARD TO HANDLE

SEGA	KRUSTYS SUPER FUN HOUSE	109,-
MEGADRIVE:	FERRARI GP	109,-
	OLYMPIC GOLD	a.A.
	SPATTERHOUSE 2	a.A.
	TERMINATOR	a.A.
	BLACK CRYPT	a.A.
SUPER NES	ZEIDA 3	159,-
	STREETFIGHTER 2	a.A.
GAMEBOY:	BATMAN 2	65,-
	DIE NEUESTEN HITS	a.A.
GAMEGEAR:	OLYMPIC GOLD	a.A.
	DIE NEUESTEN HITS	a.A.
	LAST RESORT	370,-
NEO GEO:	SOCCER BRAWL	329,-



**Ladengeschäft und Versand. Besuchen Sie unser neues Ladenlokal.
Eröffnungsangebote für alle Systeme!!!!**

**Chaud-
Soft**

Rajiv Chaudhry
Gurtenweg 50

CH-3074 Muri/Bern

Programme für Amiga, Atari, PC, C64,
Game Boy, Sega Mega Drive, Super NES,
Sega Game Gear, Atari Lynx, Neo Geo.
Telefon ab 17.00 Uhr 0041/(0)31/9510629

SkyLine

Entertainment
GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9.- / Express DM 7.- / Ausl.: Scheckvorauszahlung DM 14.-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	-	Aces of the Pacific	79,90
Airbus 320	88,90	88,90	A-Train engl.	a.A.
Amberstar	74,90	74,90	Battle Isle Data	44,90
Apydos	68,90	-	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Battle Isle Data	44,90	-	Civilization dt.	69,90
Black Crypt	66,90	-	Cruise for a Corps	75,90
Bundesliga Man. Prof.	74,90	-	Darkseed	94,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Darklands	99,90
Der Patrizier	69,90	-	Das schwarze Auge	84,90
Dune	69,90	-	Der Patrizier	84,90
Dynablaster	68,90	-	Dune	74,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Elvira Mistress 2	84,90
Epic	69,90	-	Epic	74,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Etemam	86,90
Eye of the Storm	69,90	-	Eye of the Beholder 2	74,90
Fire & Ice	64,90	-	Falcon 3.0 dt.	99,90
Floor 13	69,90	-	Global Effect	83,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Goblins	68,90
Global Effect	68,90	68,90	Gods	72,90
Goblins	74,90	-	Grand Prix Unlimited	82,90
Harpoon 2	74,90	-	Gunship 2000	84,90
Heart of China dt.	78,90	-	Hardball III	79,90
Hook	69,90	-	Harpoon 2	84,90
Humans	a.A.	64,90	Hyperspeed	92,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Indiana Jones 4	82,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	Indiana Jones Adv.	68,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	Laura Bow II	84,90
Jim Power	62,90	-	Leather Goodnesses of Phobos	109,90
John Madden Football	59,90	-	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Knights of the Sky	76,90	76,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lemmings	72,90
Lemmings	58,90	58,90	Lemmings Data Disk	49,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90	Life & Death 2	66,90
Mad TV	78,90	-	Links	78,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	Links Troon North	44,90
Monkey Island II	84,90	-	L'empereur	88,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Monkey Island 2 dt.	84,90
Police Quest 3	78,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Pools of Darkness	69,90	-	Push Over	64,90
Populous 2	68,90	68,90	Railroad Tycoon	82,90
Push Over	64,90	64,90	Sim Ant	72,90
Risky Woods	64,90	-	Space MAX	72,90
Sensible Soccer	62,90	-	Special Force	78,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Star Trek	74,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Ultima 7	82,90
Space MAX	68,90	-	Ultima Underworld	88,90
Space Quest IV	74,90	74,90	Wing Commander 2 dt.	94,90
Special Force	78,90	78,90	Wing C. 2 Miss II	47,90
Ultima 6 engl.	69,90	-	Wing Commander Coll.	99,90
Vroom Data	42,90	42,90		
WWF Wrestlingmania	64,90	64,90		

notwendiges Zubehör ...

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselecteur	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Game Boy		
Adventure Island	69,90	
Batman	73,90	
Boulder Dash	52,90	
Bugs Bunny 2	67,90	
Souner R.C. Pro Am	59,90	
Nintendo N.E.S.		
Bubble Bobble	84,90	
Puzznic	79,90	
Blue Shadow	93,90	
Dragons Lair	104,90	
Mega Man 3	99,90	
Rygar	77,90	
Atari Lynx		
Awesome Golf	79,90	
Viking Child	79,90	
Quix	79,90	
Xibots	78,90	
Cyberball	79,90	

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Krümelmonster



Ein guter Rat! Lesen Sie besser
nicht weiter. Bei diesen Preisen
könnten Sie "schwach" werden!
Bestellnotruf: 02374-74112

AMIGA		PC	
1869	75.95	1869	85.95
A 320 Airbus	89.95	A 320 Airbus	89.95
Addams Family	59.95	Aces of the Pacific	85.95
Air Bucks	65.95	Adv. Destroyer Simulator	29.95
Amberstar	75.95	Advers of Empire *	95.95
Apolya	65.95	A.T.A.C. *	95.95
Ashes of Empire *	89.95	A-Train d. *	99.95
Bane of the Cosmic Forge d.	75.95	Bards Tale Trilogy !	39.95
Barbarian 2 !	29.95	Bunderland Manager Prof.	69.95
Battle Isle	70.95	Carrier Strike	89.95

Centerbase
65.95

Birds of Prey	75.95	B-17 Flying Fortress*	
Blues Brothers	57.95	98.95	
Bonanza Brothers	59.95	Crisis in the Kremlin	79.95
Bramblesters I	19.95	Dark Queen of Krynn	98.95
Bundesliga Manager Prof.	69.95	Der Patrizier	89.95
Carrier Command I	29.95	D Generation	69.95
Civilization	79.95	Dungeon Master	75.95
Dark Queen of Krynn	65.95	Eye of the Beholder 2 d.	85.95
Das schwarze Auge *	79.95	Espana 92	98.95
Dune	65.95	F-16 Falcon 3.0	98.95
Dynablasters	79.95	F-17 Nighthawk	98.95
Espana 92	65.95	Flight of the Intruder 5.2 I	98.95
Eye of the Beholder 2 d *	85.95	Gateway	79.95
F15 II Strike Eagle	79.95	Global Conquest 4. A	35.95
Final Command I	24.95	A Goblins	65.95
Fire & Ice	59.95	Gods	75.95
First Samurai I	29.95	Gunship 2000	88.95
Jaguar XJ 220	24.95	Huark	98.95
Killing Cloud I	59.95		
Larry 5	75.95		
Legend	69.95		
Lemmings I	39.95		
Lemmings Data Disk I	35.95		
Lord of the Rings	69.95		
Lords of the Rising Sun I	29.95		
		Darklands*	
		109.95	
		Imperium I	29.95
		Indiana Jones 4 d *	95.95

Der Patrizier
75.95

Lure of the Temptress	65.95	Lemmings Data Disk I	35.95
Mad TV	69.95	Lemmings Data Disk II	39.95
Mega Joe Mania I	29.95	Links 365	99.95
Midwinter 2	79.95	Lost Treasures of Infocom	104.95
Microprose F1 GP	79.95	Lure of the Temptress	79.95
Pinball Dreams	59.95	Mad TV	82.95
Plan 9 from Outerspace	85.95	Midwinter 2	89.95
Police Quest 3 d	69.95	Might & Magic 3	85.95
Pools of Darkness	65.95		
Population 2	65.95		
Reignited Dragon	79.95		

Monkey Island 2
79.95

Regent	75.95	Police Quest 3	85.95
Return of Medusa	65.99	Powermonger	79.95
Sensible Soccer	59.95	Rock n' Roll!	75.95
Silent Service 2	79.95	Siege	19.95
Sim Ant d.	85.95	Sim Ant d.	85.95
Space Quest 4	75.95	StarByte nr. 1 Collection	75.95
Special Forces	79.95	Star Trek: 25th Anniversary	75.95
Team Suzuki!	24.95	Steigenberger Hotel Mana.	59.95
Traders	65.95	Stone Age	59.95
Turrican 2!	19.95	The Power	45.95
Ultima!	75.95	Titus the Fox	65.95

ATARI ST		Ultima	
A320 Airbus	89.95	Ultima Underworld	79.95
Amberstar	75.95	Ultima	69.95
D-Generation	49.95		
Masterblasters I	19.95	SOUNDBLASTER 2.0	
F 15 II Strike Eagle	79.95	239.95	
Masterblaster I	29.95		
Microprose F1 GP	79.95	SOUNDBLASTER	
Midwinter 2	79.95	PROFESSIONAL	
Populous 2	65.95	399.95	
Sensible Soccer	59.95		
Special Forces	59.95		
Trius the Fox	79.95	GRAVIS JOYSTICK	
Triki I	39.95	79.95	

Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage (bei Anzeigengebühren noch nicht lieferbar, nur solange Vorrat reicht) Änderung und Irrtum vorbehalten. Versand nur in Sicherheitsverpackung ohne Aufpreis. Versandgebühren: Post NN + 10,00 DM - UPS NN + 14,00 DM - ab 350,00 DM Bestellwert versandkostenfrei - Vorkasse + 7,00 DM - ab 250,00 DM frei. Lieferung erfolgt nur unter Zugrundelegung unserer Geschäftsbedingungen.

**Grzywaczewski Datentechnik, Gerlickestr. 10, 5860 Iserlohn 7,
Tel. 02374/74112, Fax 02374/70454.**

PC	
1869	85,95
A 320 Airbus	89,95
Aces of the Pacific	85,95
Adv. Destroyer Simulator	29,95
Ashes of Empire *	95,95
A.T.A.C. *	95,95
A-Train d. *	99,95
Bards Tale Trilogy !	39,95
Bunderlage Manager Prof.	69,95
Carrier Strike	89,95
Civilization d.	98,95
Conquest of the Longbow	85,95
Cool/Croc Twins	59,95

B-17 Flying Fortress*
98.95

Crisis in the Kremlin	99.95
Dark Queen of Kryn	75.95
Der Patrizier	89.95
D Generation	69.95
Dungeon Master	75.95
Eye of the Beholder 2 d.	89.95
Espana 92	75.95
F-16 Falcon 3.0	98.95
Flight of the Intruder 5.25 I	98.95
Gateway	79.95
Global Conquest d. A.	95.95
Goblins	65.95
Gods	75.95
Gunship 2000	98.95
Hork	89.95

Darklands*
109 95

Imperium !	29,95
Indiana Jones 4 d. *	95,95
Kaiser	95,95
Laura Bow 2 d.	85,95
Legend	69,95
Lemmings !	39,95
Lemmings Data Disk !	35,95
Links 386	99,95
Lost Treasures of Infocom	104,95
Lure of the Temptress	79,95
Mad TV	82,95
Midwinter 2	89,95
Might & Magic 3	85,95

Special Forces
89.95

Monkey Island 2 dt.	85.95
M.U.D.S.!	19.95
Perfect General	89.95
Plan 9 from Outerspace	98.95
Police Quest 3	85.95
Powermonger	79.95
Rock'n Roll!	75.95
Siege *	19.95
Sim Ant dt.	85.95
StarByte hr. 1 Collection	75.95
Trek - 25th Anniversary	75.95
Steigenberger Hotel Mana.	59.95
Stone Age	59.95
The Power	45.95
Titus the Fox	65.95
Ultima 7	79.95
Ultima Underworld	79.95
Ultoria	69.95

SOUNDBLASTER 2.0
239.95

**SOUNDBLASTER
PROFESSIONAL**
389.95

GRAVIS JOYSTICK
79.95



Rotzfrech: Die *Tiny Skweeks* schneiden eine Grimasse nach der anderen.

Tiny Skweeks

Nachdem die allseits bekannten Kuschelmonster, auch Skeeks genannt, fleißig Kinder gezeugt haben, bekommt ihr es mit der frechen Meute, den *Tiny Skeeks* zu tun. Diese vielfarbigen, unaufgeklärten und ständig Fratzen schneidenden Rollspiege müssen in zehn grafisch verschiedenen Welten zehn Levels zum jeweils farblich passenden Ausgang geleitet werden. Die Sache hat jedoch einen Haken: In den von oben gezeigten Räumen laufen die Skeeks einmal angeschubst, bis sie auf ein Hindernis oder auf einen Skeek-Kollegen stoßen. Mit Joystick, Maus oder Tastatur bewegt ihr einen Cursor auf das gewünschte Tier und bewegt es über das Spielfeld. Eine Menge taktisches Gespür ist vonnöten, um jeden Skeek an den zu seiner Fellfarbe passenden Ausgang zu bewegen: Um ihn in eine andere Richtung zu schubsen, gibt es Teleporter. Förder-

bandpfeile oder man verschiebt ihn. Die Extras polieren das magere Zeitlimit auf oder bieten ein Zusatzleben.

Habt Ihr ein Level erfolgreich gemeistert, gibt's zum Dank ein Paßwort und das nächste Level darf begonnen werden.

kr

Genre: Denkspiel

Hersteller: L'oriciels

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Loricieles

AMIGA 50%

Grafik: 56% **Sound: 52%**

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KB

Unterstützt: —

Geplant für: ST

2010

Tiny Skweeks bietet anfangs soliden Größelspaß, gewürzt mit einer herzhaften Prise Geschicklichkeit. Die Levels sind jedoch etwas lieblos gestaltet. Einige veranlassen den Spieler zum frustrierten Abschalten, andere zum gemütlichen Gähnen.



Zwischenbilder. Musikalisch geht's ebenfalls recht simpel zur Sache: Zehn kleine Melodien, die bei wiederholtem Hören gewaltig nerven. Die Güte der Spielidee geht somit in der Fülle kleiner, aber zahlreicher Mankos unter. Dank ungenauer

Steuerung sinkt die Motivation ins Mittelfeld. Glatter Denkspiel-durchschnitt.



Legend of Valour

The Dawning

Das Rollenspiel mit dem unglaublichen 360°-Grafik-Surround-System!
Ein "überirdisches" Vergnügen in Hi-End-Qualität!

**Suchen Sie die Antworten
zu den Fragen, die das
Universum bewegen!**

- Warum will man mir eine Lebensversicherung verkaufen?
- Wo finde ich eine Ärztin, die mich nicht bei jeder Behandlung irgendwo amputiert?
- Warum ist es verboten, durch Fenster zu schauen?

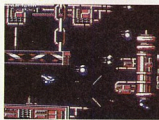
Spielbare Demo-Diskette

gegen Einsendung von 6.-DM in Briefmarken für MS-DOS 3.5" und 5,25" (HD) erhältlich bei: Selling Points GmbH, Kennwort: U.S.Gold, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh. Ab Oktober '92 spielbare Demo auch für Amiga.

Vorsprung durch Technik

Catalypse

gut Spiele für den C64 werden vor allem von großen Firmen immer schlampiger "runterprogrammiert". Vorbei scheinen die Zeiten solcher Actionreißer wie *Armalyte*, *Hawkeye* oder *IO*. Die kleine italienische Firma Genias faßte sich ein Herz und programmierte die Horizontalballerei *Catalypse*. Die T2E *Catalypse* ist der neueste Raumer der intergalaktischen Föderation. Auf dem Planeten Clio gibt's Stunk, und Ihr werdet mitsamt dem Prototyp der kleinen Kampfmaschine dorthin geschickt, um ordentlich aufzuräumen. Durch fünf lange Levels mit fünf gigantischen Obermotoren wird geschossen. Neben Satelliten warten in kleinen Extrakügelchen dicke Laser und fette Streuschüsse. *Catalypse* zeichnet sich vor allem durch technische Vollkommenheit aus: etliche (übereinandergelegte) Sprites tummeln sich auf dem Bildschirm, ohne daß der C64 in die Knie geht. Hinzu kommt die stellenweise phantastische Grafik, eine witzige Musik und nette Endgegner. Einzige die innovative Ideenvielfalt eines *Hawkeye* oder ein Zweispielermodus à la *Armalyte* fehlen zur absoluten Spitze. *kn*



Sprites en masse: Catalypse erinnert an alte Zeiten.

Genre: Action

Hersteller: Genias

Zirka-Preis: 60 Mark

Testmuster: Genias

C64

72%

Grafik: 77% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: —

Unterstützt: —

Geplant für: —

Harakiri

Dojo Dan

na ja Irgendwo hinter den sieben Bergen liegt das kleine Land Banzaari. Seine Bewohner werden seit sie denken können vom bösen Valrog geknechtet. Um dem Schrecken ein Ende zu setzen, veranstalten die Banzaaris ein jährliches Kampfsportfest, dessen Sieger die zweifelhafte Ehre zuteil wird, sich in direktem Kampf mit Valrog zu messen. Dummerweise habt Ihr dieses Turnier gewonnen und begeben Euch in Gestalt des kleinen Karatekas Dan durch 20 in alle Richtungen scrollende Levels. Via Knopfdruck dreht Ihr auf Valrogs Gesellen ein oder gebt den Bösewichtern einen ordentlichen Fußtritt. Unterwegs lagern in magischen Gefäßen diverse Extras (Schilde, Karten) und Energieauffrischer. *Dojo Dan* ist auf den ersten Blick ein verspieltes Jump'n'Run mit witziger Grafik. Doch schon nach den ersten Minuten folgt die Ernüchterung: Die äußerst schwammige Steuerung, ständig wiederaufstehende Monster und eine Vielzahl untäuflicher Stellen frustrieren selbst geübte Karateka. Dans Reichweite ist unter aller Kanone, seine Angriffe würden selbst unsere Oma nicht erschrecken. *kn*



Dojo Dan weiß kaum, wo er zuerst hinhaufen soll

Genre: Action

Hersteller: Europress

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Europress

AMIGA

42%

Grafik: 60% Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: —

Die Masche mit Tasche

Magic Pockets

gut Jump'n'Runs sind bislang auf dem PC genauso selten, wie Flug-simulatoren auf dem Game Boy. Allein die britischen Programmierkultis, The Bitmap Brothers, setzten dies erstaunlich gut für den PC um. *Magic Pockets* heißt ihr zweites Jump'n'Run und macht auf MS-DOS-Computern ebenfalls eine grandiose Figur.

Ihr lauft als Bitmap Kid durch die Inneren seiner Hosentaschen, in denen seine angebeteten Spielsachen auf Nimmerwiedersehen verschwunden sind. Mit Joystick oder Tastatur steuert ihr den kleinen Rapper durch unzählige Taschenland-Level, an deren Ende eines seiner Lieblingsspielzeuge wartet. Auf Knopfdruck wirft er einen Wirbelwind von sich, der die zahlreichen Feinde einfach aufsaugt. An Extras warten neben allerlei Nachschneefahrern und Helmen, mit denen gewarpt, geschossen oder sich unsterblich gemacht werden darf.

Magic Pockets glänzt mit niedlicher Grafik, schönen Ideen und mit einem, teilweise neuen Level-Aufbau. Der gehobene Schwierigkeitsgrad sorgt für hohe Motivation. **kn**



Bitmap Kid dreht auf: Jede Menge Feinde in den eigenen Taschen.

Genre: Action

Hersteller: Renegade

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Joystick (Lübeck)

MS-DOS 78 %

Grafik: 76 % Sound: 64 %

Schwierigkeit: schwer

Minimal: XT mit 10 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Joystick

Bereits erschienen: Amiga, ST



Super Tetris

Nach dem PC-Remix des altbekannten *Tetris* Prinzips, dürfen auch Amiga-Besitzer wieder bunte Klötzchen stapeln. Das Spielkonzept gleicht der PC-Version wie ein Stein dem anderen. Die Hintergrundbilder sind etwas farbloser, der Sound ein wenig peppiger und der Spielfluß leider etwas sehr zäh. *Tetris*-lose Amiga-Besitzer mit mindestens 1 MB Speicher sollten trotzdem rankloren. **cd**



Dark Queen of Krynn

Mit dem letzten Spiel der *Krynn*-Trilogie fahren SSI's Rollenspielmacher nochmal zur Hochform auf. Eine gehaltvolle Story und technischer Feinschliff heben die *Dark Queen of Krynn* über die letzten AD&D Spiele hinweg. Besonders das aus dem Unterwasser-Dungeon, das auch auf 1-MByte-Amigas nichts von seiner feuchten Faszination verloren hat. Ein würdiges Finale. **mh**

Genre: Rollenspiel

Hersteller: SSI

Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 75 %

Grafik: 76 % Sound: 58 %

Schwierigkeit: einstellbar

Inselspringer

Mega lo Mania

super Lange hat's gedauert, endlich ist sie fertig, die Umsetzung von *Mega lo Mania*. Erfreulicherweise hat sich das Warten gelohnt, denn Gremlin hat eine tadellose MS-DOS-Version hingelegt. Gleich 29 Inseln, versteckt in neun Epochen der Menschheit, muß unsere Pixeltruppe erobern. Die kleinen Helden werden, ähnlich wie bei *Populous*, mit Icons am Bildschirmrand auf Trab gehalten. Je nach Insel ziehen wir gegen bis zu drei Computergegner in die Schlacht. Es gewinnt derjenige, der alle Armeen und Gebäude der anderen Parteien beseitigt. Zum Glück führt nicht tumbes Prügeln zum Sieg, sondern nur Kalkül und Nachdenken. Wesentlicher Bestandteil des Spiels ist das zielsichere Erfinden von neuen martialischen Gerätschaften. Dafür müßen wir einen Teil der Truppen zum Erfinden abstellen und außerdem über die nötigen Rohstoffe verfügen.

Auch die MS-DOS-Version überzeugt durch glasklare deutsche Sprachausgabe, eine tadellose Steuerung und bunt-witzige Grafiken. *Mega lo Mania* ist das richtige für Leute, die *Populous* bereits im Schlaf beherrschen. **vw**



Bunt und lebensfeindlich: Insel Nummer eins

Genre: Strategie

Hersteller: Gremlin

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Gremlin

MS-DOS 80 %

Grafik: 70 % Sound: 72 %

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

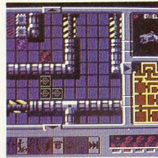
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Bereits erschienen: Amiga, ST



Budokan

Nach gut zwei Jahren kommt der Kampfsportklassiker *Budokan* für den C64 angestaunt. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Ein Turnier muß in vier nennstündlichen Kampfsportarten gewonnen werden. Vorher darf fleißig trainiert und sogar auf einen Freund eingeregelt werden. Die unglaubliche Beweglichkeit Eurer Kämpfer blieb zum Glück erhalten. Hübsche Grafik und passender Sound festigen den guten Gesamteindruck. **kn**



Space Crusade

Gremlin's Umsetzung von Milton Bradleys Brettspiel *Space Crusade* ist auch auf dem C64 hervorragend spielbar. Die kleine Maschine denkt zwar zwischen den Zügen etwas länger nach, kommt aber bald zu den gleichen Ergebnissen. Natürlich paßt auch die stark abstrakte Grafik sehr gut zu den Hardwarefähigkeiten von Commodores Kleinstem. Ein ungewöhnliches Strategiespiel mit spannendem Science-fiction-Hintergrund. **vw**

Genre: Strategie

Hersteller: Gremlin

Zirka-Preis: 60 Mark

C64 68 %

Grafik: 57 % Sound: 30 %

Schwierigkeit: mittel

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 60 Mark

C64 73 %

Grafik: 68 % Sound: 54 %

Schwierigkeit: mittel

Räumen Sie am Himmel auf

F-15 STRIKE EAGLE III



Der Adler schlägt zurück

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich
Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD UK. Tel 0666 504 326

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx "Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg · Storchenstr. 5b, 7080 Aalen · Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Württemberg: Aalen

N-Sachsen: Hannover

Hessen: Frankfurt

Bayern: München

Baden: Freiburg

10-18.30 Uhr

10-18.30 Uhr

12-18 Uhr

089/761908

0761/382590

07361/680663

0511/321796

069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Elzschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise werden hiermit ihre Gültigkeit

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Ami Kid 4	54,00
Ami Kid 4	54,00
Back to the Future 2	54,00
Backstreet Nightmare	54,00
Bubble Bobble	54,00
Donkey Duck (Don Capar)	54,00
Overboard	54,00
Indiana Jones	54,00
Looney Tunes	54,00
Moby Mouse	54,00
Pro Wrestling	54,00
Sonic	54,00
Spelunker	54,00
Star Wars	54,00
Wonder Boy 3	54,00

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive II d. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive II d. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive Action Rising	149,00
Ami Rivals	99,00
David Robinson Supreme Court jup.	84,00
Desert Strike	111,00
E Golf	111,00
E A Einbruch	129,00
F 22 Mission	111,00
Fire Mustang jup.	84,00
Chin's Ghosts	121,00
Gaido Ave 2	111,00
Jewel Master	104,00
Kid Chameleon	112,00
Kings Bounty	104,00
Moby Mouse 2	121,00
Phantasy Star II	111,00
Phantasy Star II	111,00
Road Race	111,00
Quack (Shed)	111,00
Shadow of the Beast	131,00

Ab1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Essen - Kassel

Star	111,00
Tale	111,00
Top Gun: Dudes US	89,00
Wonder Way	111,00
Wonder Way 2 US	111,00

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grandprix	289,00
Game Gear incl. Sonic - Nintendo	244,00
TV Adapter	194,00
Master Gear Adapter	57,00
Ami Baller	74,00
Champion	74,00
Donkey Duck	74,00
Dragon Crystal	57,00
Fantasy Zone	57,00
G. Linc	57,00
Moby Mouse	57,00
Pengo	57,00
Psychic World	57,00
Puller Golf	57,00
Shards	74,00
Spelunker	84,00
Super Monkey G.P.	87,00
Taru Roto Action jup.	87,00
The Bonkers Walt jup.	87,00
Wild Gun	87,00
Wonder Boy	87,00
Woody Pop	87,00

NINTENDO

Nintendo Super Set	295,00
NES Entertainment set	419,00
A Boy and his Blob	84,00

Ami	54,00
Batman	82,00
Bayris Billy	114,00
Blades of Steel	54,00
Chester	54,00
Clayton 2	54,00
Knight Rider	54,00
Mega Man 3	59,00
Paperboy	54,00
Professor	59,00
Solomon	54,00
World Champ	89,00

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,00
Ami - Nintendo	69,00
Cartoon	24,00
Gameboy Lampo	34,00
Gameboy Lupo	34,00
Gameboy Vorkicker	49,00
Gameboy Kicker	34,00
Gameboy Touchdown	34,00
Adventure Island	49,00
Allyway	49,00
Amazing Spidman	49,00
Batman 2	77,00
Batman	77,00
Batman Adventure	77,00
Batman Island	77,00
Castles	77,00
Double Dragon II	77,00
Dark Tunn	77,00
P. 1 Race & A Special Act.	77,00
Final Fantasy	87,00
Final Fantasy Adv.	87,00
Portrait Mode	77,00

Greening 2	77,00
Greening 2	77,00
Hudson Hawk	54,00
Hunt for Red October	54,00
Marble Madness	54,00
Apocalypse	59,00
Nemesis	59,00
Nemesis	59,00
Nemesis's Anubis	59,00
Princess of the Castle	59,00
Simpsons	59,00
Star Wars in the	59,00
Star Wars	59,00
Super Mario Land	59,00
Tennis	59,00
World Cup	59,00
WWF Superstars	59,00

ATARI LYNX

Lynx Grandprix	194,00
Lynx Touchdown	44,00
Lynx Action 250 Act	34,00
Lynx Nintendo	34,00
Batman Return	34,00
Blue Lightning	34,00
California Games	34,00
Checkered Flag	34,00
Chip Challenge	34,00
Enduro	34,00
Hard Drivin	34,00
Island	34,00
Kick	34,00
Pac Land	34,00
Road Blasters	34,00
Robo Ransom	34,00
Ripper	34,00
Singstar	34,00
Street World	34,00
W. T. N. Runner	34,00
War Birds	34,00
Zork! Mercenary	34,00

Wir verkaufen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!

POWER GAME HITS

BEST OF ADVENTURE AND ACTION COMPUTER GAME TRACKS

**Zum ersten Mal die
Mega-Computer-Hits auf CD!**

Mit den Highlights:

Monkey Island Theme

Mad TV Theme

Turrican II Theme

Rock'n' Roll Theme

Z-Out Theme

u.v.m.

POWER GAME HITS

Best of adventure and action computer game tracks



Abnehmer/Name _____

Strasse _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

* Bei Wiederholigen Unterschieden für them
Hiermit bestelle ich (Erechnungs-/Erechnungs) lege ich bei:
Stich _____ Preis inkl. 14% MwSt.
CD Power Game Hits DM 32,90

Zusätzlich 4 DM Porto/Verpackungskosten
Lieferung innerhalb von 14 Tagen nach Eingang der Bestellung
Ab drei Teutöngers Parts & Verpackung frei

Ab sofort zu bestellen bei Eurostar direct

Kaiser-Friedrich-Promenade 127 · 6380 Bad Homburg





Das Sommerloch ist kaum vorbei, rotieren schon wieder die Diskettenpreßwerke der Softwarehersteller auf Hochtouren. Viele Firmen schütteln jetzt noch schnell die letzten Szenariodisketten für die berühmten oder weniger bekannten Spiele des vergangenen Jahres aus dem Ärmel, bevor das heiße Weihnachtsgeschäft mit brandneuer Software beginnt. Diesmal mit von der Szenariopartie: *Special Operations 2*, die *Do 335 Tour of Duty* und *Utopia: The new Worlds*.

Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir Wertungen nach dem Schulnotenprinzip, das auch in unserer Medien-ecke Verwendung findet. Die Palette reicht von mangelhaft über für Fans, durchschnittlich und empfehlenswert bis zum hervorragend. mh



Do 335: Tour of Duty 4

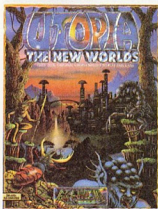
Aller guten Dinge sind nicht Drei, sondern Vier, dachten sich scheinbar die Programmierer der Edelsimulation *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Mit der vierten Szenery-Diskette, der *Do 335: Tour of Duty 4* erscheint nun das letzte Zusatzflugzeug für *SWOTL*. Wie

der Name schon sagt, schwingt Ihr Euch diesmal in das Cockpit der *Do 335*, einem deutschen Flugzeug, das nie über die Prototypphase hinaus kam. Besonderes Merkmal der *Do 335*: das eigenwillige Design und der Antrieb. Die *Do 335*, auch "Pfeil" genannt, hatte sowohl in der Nase, als auch im Heck einen Motor nebst passendem Propeller.

So interessant die *Do 335-Pfeil* auch sein mag, die *SWOTL*-Szenery-Disk ist, vom spielerischen Standpunkt aus gesehen, ziemlich überflüssig. Der Fan, der alle Flugzeuge unbedingt komplett in seiner digitalen Sammlung haben möchte, kann bedenkenlos zugreifen. Alle anderen sollten den Geldbeutel nicht strapazieren und auf die nächste Lucasfilm-Simulation warten, die hoffentlich komplett und nicht scheibenweise geliefert wird.

Utopia: The new Worlds

Rund ein Jahr, nachdem besiedlungswütige Strategien die außerirdischen Welten von



Gremlins *Utopia* erobert haben, schiebt das englische Softwarehaus 10 neue Szenarios in Form einer Zusatzdisk nach. In *Utopia: The new Worlds* ist im wahrsten Sinne des Wortes alles neu: Die Grafiken sind überarbeitet, es gibt einen Haufen neuer Aliens, die Euch an der Besiedlung hindern wollen, und der Schwierigkeitsgrad ist entsprechend gestiegen. An Benutzerführung und Gegnerintelligenz wurde allerdings nicht gefeilt. Die Folge: Wie schon im Original, hält sich die Langzeitmotivation in Grenzen. Zudem sind 10 neue Welten ein bißchen wenig.



Special Operations II

Im Gegensatz zu den Kollegen der Firma Lucasfilm Games gehen Origins Programmierer auf Nummer Sicher. Statt nur eines einsamen neuen Flugzeuges oder besser Raumschiffes, packen diese Burschen ein wenig mehr Spiel in ihre Szenariodisketten. In *Special Operations 2*, der zweiten *Wing Commander 2*-Zusatzdiskette findet der angehende Weltallheld nicht nur ein neues Raumschiff, die martianische "Morningstar", sondern 20 frische und vor allem sehr schwere Missionen. Die Kilrathi sind ziemlich sauer und fahren mit allerlei schwerem Gerät auf, um den terranischen Piloten das Leben schwer zu machen. Da kommt die dickste Waffe der "Morningstar" gerade recht: Eine ausgewachsene Atomrakete, die die Kilrathi gleich gruppenweise aus dem All fegt. Mit von der St-Partie sind ein paar neue und alte Pixelkumpels, die mit Euch ins Gefecht fliegen, sowie eine fetzige Zusatzstory.

Fazit: Die *Special Operations 2* sind sicher nicht (über)lebenswichtig, aber für einen waschechten Raumpiloten (fast) unverzichtbar. Nur mit den neuen Missionen ist der *Wing Commander 2* so richtig komplett.



YOU HAVE BEEN CREDITED WITH A GROUND VICTORY.

1: 1X

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Utopia: The new Worlds	Gremlin	Amiga, ST, PC	50 Mark	durchschnittlich
Special Operations II	Origin	PC	60 Mark	empfehlenswert
Do 335 Tour of Duty 4	Lucasfilm Games	PC	60 Mark	für Fans

Donnerwetter



Durch die Ruinen einer Stadt geht's im zweiten Level



Mit Doppelschuß gegen Dreifachmonster



Unter Wasser ist die Hölle los: Feindvolk in den Tiefen monströser Ozeane

Thunder Force 4

Der Name **Thunder Force** versetzt Mega-Drive-Besitzer in ähnliche Hochstimmung, wie *Turrican* alle Computer-Freaks. Die japanischen Ballerspielexperten Tecnosoft werkten nach einem soliden *Thunder Force 2* und dem furiosen dritten Teil fleißig an einer Fortsetzung, ebenfalls ganz im Zeichen des traditionellen Donnerovgels. Wieder schwingen sich ballerspiel-freudige Mega-Drive-Besitzer in den Kampfraum, um unsere Zivilisation vor der Vernichtung zu retten. Im Weltraum gibt es Zoff mit unhöflichen

grünen Tentakeln, die extra aus ihrer weit entfernten Galaxis angedüst sind, um gerade den unscheinbarsten aller Planeten, die Erde, zu unterjochen.

Euch wird der aktuelle Prototyp des neuesten Kampfschiffs unter die Nase gehalten, Ihr steigt ein, startet und findet Euch in einem klassischen Horizontal-Scroller wieder. Einige Levels scrollen zusätzlich von

So müssen moderne Actiontitel aussehen: innovativ, intelligent und nicht zu kurz. Die zehn Levels halten zwar nicht durchgehend High-End-Niveau, zaubern aber ein zufriedenes Lächeln auf die Gesichter der zuletzt arg gebeutelten Mega-Drive-Besitzer. *Thunder Force 4* überzeugt nicht nur mit bombastischer Grafik, sondern hält zudem viele Feinde und Szenarios



bereit, die keine Sekunde ein "Deja vu"-Gedanken aufkommen lassen. Action satt, untermauert mit einem fetzigen Soundtrack, die das Mega Drive bis an die Grenzen ausreißt. Wer auf Ballerspiele steht, und sich dieses taktisch gehaltvolle Modul nicht kauft, der sollte sein Joypad verheizen. Mir gefällt der vierte Teil sogar noch besser als die famose dritte Episode.



Mit den richtigen Waffen sind selbst monströse Endgegner leicht in den Kosmos zurückzupusten



Beim ersten Rein-schauen macht *Thunder Force 4* zunächst einen verwirrenden Eindruck: Horizontal scrollende Levels, die zudem noch hoch und runter scrollen, bieten dem Actionfreund ein gigantisches Ballergebiet mit unzähligen Feinden. Doch schon nach wenigen Minuten kommt der "Aha-Effekt": Einige Missionen lassen dem Spieler taktischen Spielraum, ob er ständig oben fliegt und dort kräftig aufräumt oder sich mit den Bodengeschützen herumplagt. Andere Levels sind für Entdecker geeignet: Zahlreiche versteckte Gänge bergen Extras oder führen in eine gnadenlose Sackgasse. Zudem fordern die unterschiedlichsten Feindforma-



tionen taktischen Extrawaffeneinsatz. Spielerisch bietet *Thunder Force 4* Abwechslung in Masse. Technisch kommt die Ballerei allerdings häufig ins Stocken. Tecnosoft bietet riesige Sprites in rauen Mengen und bringt das Mega Drive mächtig ins Schwitzen. Besonders in den ersten Levels ruckelt's an einigen Stellen, was sich besonders bei den knackigen Obermotzen als hilfreich erweist. Dutzende Parallaxebenen und Zoomspielereien kosten wertvolle Rechenzeit. Dem Spielvergnügen tut's, nicht zuletzt der gigantischen Grafik und des tollen Soundtracks wegen, keinen Abbruch: Alle Ballerspiel-freunde müssen zugreifen.

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Hunter: Eine nicht sehr durchschlagskräftige, dafür aber flächendeckende Waffe.

oben nach unten. Durch zehn verschiedene, von je zwei Obermotzen bewachte Missionen wird gekämpft: Haltet Ihr anfangs noch die Mieslinge von der Landung auf der Erde ab, begeben sich die ersten vier Levels sind frei anwählbar. kn

trakanister aufgenommen und per Tastendruck durchgeschaltet. Ebenfalls per Knopfdruck sucht Ihr Euch eine von vier Raumschiffgeschwindigkeiten aus. Die ersten vier Levels sind frei anwählbar. kn

Genre: Action

Hersteller: Tecnosoft

Zirkapreis: 110 Mark

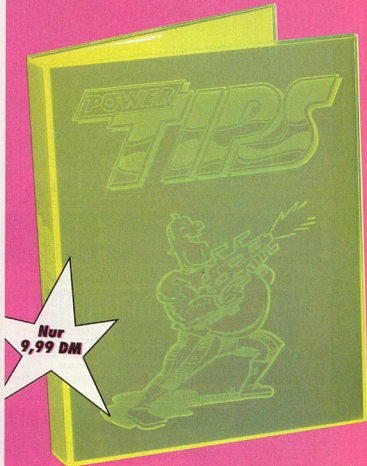
Testmuster: CWM

MEGA DRIVE 85%

Grafik: 84% Sound: 79%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Japan-Import, läuft nur auf Japan-Konsolen



Nur
9,99 DM

Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische
Bestellung unter:
089/24 01 32 28



Ja, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich beziehe nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

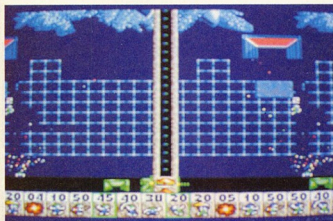
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik, Postfach 11 720, 8000 München 5

Pelztierretter



Kategorie: Muß man haben! Lemmings sind wieder unterwegs.



Lemmings

Die Computerspiel-Kultfiguren des letzten Jahres, die Lemmings, tummeln sich nun auch auf beliebten Videospielkonsolen, wie dem Mega Drive. Eure Aufgabe ist es, die Lemminge davon abzuhalten, den Bildschirm zu erleiden. Dazu muß ein bestimmter Prozentsatz von maximal 100 Mininagern sicher ins Ziel des jeweiligen Levels gebracht werden. Spielt Ihr mit einem Freund, gewinnt derjenige, der die meisten Lemminge vor dem Untergang rettet. Auf dem Weg durch die, für Lemminge lebensfeindlichen Spielstufen, sind neben todbringenden Abgründen auch Steilwände, Lemminghack-Maschinen und Feuermere zu überwinden. Zu diesem Zweck dürfen den Lemmingen bis zu acht Aufgaben gegeben werden. So laßt Ihr sie beispielsweise Brücken bauen oder Tunnel graben. Zusätzlich gibt's Spezialfähigkeiten für die Lemminge: Aus einem Standartlemming

wird so ein "Kletterer", "Fallschirmspringer" oder "Stopper". Aus der Kombination von "Kletterer" und "Fallschirmspringer", entsteht ein Super-Lemming. Gesteuert werden die Aktionen der possierlichen Tiere über ein Fadenkreuz. Wurde die geforderte Prozentzahl im vorgegebenen Zeitlimit zum Ziel gelockt, gibt's ein Paßwort. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sunsoft

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Sega

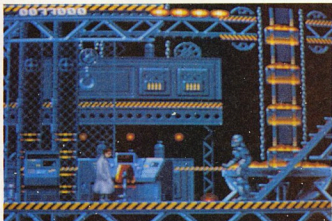
MEGA DRIVE 85%

Grafik: 74% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: —

Blechrüpel



Bis aufs Skelett: Der Terminator nach seiner Diät

Terminator

Als James Cameron den ersten Terminator drehte, schuf er einen Film, der neue Maßstäbe setzte. Keine leichte Aufgabe für die Firma Virgin Games, das Filmvorbild in ein Mega-Drive-Modul zu pressen. Ihr übernimmt die Rolle des Filmhelden Kyle Reese, Eure Aufgabe: der Schutz Sarah Connors. Der Grund: Ihr Sohn wird der militärische Führer der Menschheit im Kampf gegen die Maschinen — ein böser Blechbube, ein "Terminator", soll Sarah deswegen "terminieren". Bevor es am Ende des vierten Levels dem Oberterminator (im Film von Arnold Schwarzenegger dargestellt) an das Metallchassis geht, müssen allerlei herumstreuende Söldner, verirrte Polizisten und Molotow-Cocktail werfende Punks aus dem Weg geräumt werden. Steht Euch anfänglich nur ein kleines Bömbchen zur Verfügung, könnt Ihr später per Maschinengewehr, Zeitbombe und Pump-Action

die Robotrowdies und Antispirits verschrotten.

Sobald Kyle durch Treffer oder Berührung eines Gegners seine Lebensenergie verbraucht hat, haucht er seine Continue-lose Seele aus. Glücklicherweise hinterlassen einige der zerstahlten Feind-Sprites Flaschen, die Kyles Lebenssaft auffrischen. *cd*

Genre: Action

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 58%

Grafik: 72% Sound: 74%

Schwierigkeit: leicht

Besonderheiten: —

Endlich dürfen alle Mega-Drive-Besitzer die knuddeligen Suizidnagel-Lemmings in ihr Herz schließen. Das Spiel orientiert sich fast ausschließlich an der berühmten Amiga-Version: Witzige Grafik, allerliebste Animationen, ein gefälliger Soundtrack und das niedliche Intro lassen keine Beanstandungen zu. Musikalisch wurde das Kultspiel so-



wurden gegenüber der Computerversion einige Zusatz-Level spendiert. Muß man kaufen!

gar etwas aufgepeppt. Die Steuerung entpuppt sich zwar als sehr genau, ist jedoch deutlich umständlicher als die der Super-Nintendo-Variante. Glücklicherweise können die Aktions-Icons auch im Pausenmodus angeklickt werden. Zudem wurden gegenüber der Computerversion einige Zusatz-Level spendiert. Muß man kaufen!

Ich liebe den Film, aber was Virgin Games aus der Zelluloidvorlage gemacht hat, ist ein Grund, den Programmieren "Arnie" auf den Hals zu hetzen. Zumindest technisch geht hier eine Menge ab: Der Sound dröhnt knackig aus den Lautsprechern des Monitors, die Grafik ist bunt und bringt die "High-Tech"-Atmosphäre gut



rüber. Spielerisch gehen dem Terminator jedoch die Batterien aus. Vier Levels, nur drei Gegnertypen und so gut wie keine Extras sind für ein Actionspiel der 90er nicht genug. Ein weiterer Kritikpunkt ist der viel zu niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad — schon nach viel zu kurzer Spielzeit steht Reese am Ende des vierten Levels.

Ballersatire



Alle vereint: Auf den folgenden Fotos findet Ihr alle 16 Ober- oder Zwischenmotze aus *Parodius*. Das niedliche Katzenschiff.

Parodius

Alle Jahre wieder gibt's ein Ballerspiel, das nicht nur in seiner Klasse einzigartig ist, sondern auch für kommende Actionspielgenerationen Maßstäbe setzt. Konamis Baller-Epen der *Nemesis*-Riege gehörten schon seit 1985 zu diesen Actionvornehmern, die mit neuen Ideen für frischen Wind im Ballerereifer sorgen. Mit einem solchen Polster an Popularität weich gefüttert, kann man es sich auch mal leisten, einen ungewöhnlichen Actionweg zu beschreiten und die eigenen Oldies, sowie das Ballergenre im allgemeinen, ganz fürchterlich auf die Schippe zu nehmen.

Mit dem Ziel, eine Symbiose aus furioser Knallerei und Ver-

alberung zu erreichen, schufen Konamis Programmierer die erste Ballerspielparodie und stellten das Ergebnis in die Spielhalle. Der Name des Automaten: *Parodius*.

Rund zwei Jahre nach dem Erscheinen, gibt's nun *Parodius* als Super-Nintendo-Modul für zu Hause. Das Spielprinzip von *Parodius* ähnelt dem alten *Nemesis*: Durch elf vertikal scrollende Levels fliegt ihr mit einem Raumschiff von links nach rechts, ballert angreifende Spriteformationen ab und sammelt fleißig Extras wie "Speed ups", Satelliten, Luft-Boden-Raketen, Laser oder Schutzschirme. Der Clou bei *Parodius*: Ihr könnt vor dem Start aus vier Raumschiffen



(Fast) nackt: Die Tänzerin aus Level zwei ist gut zu Fuß.



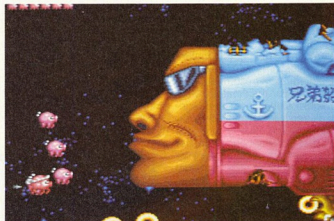
Am Ende des zweiten Levels wird das US-Wappentier gegrillt



Kußkiller: Eine Horde zarter Lippen greift unser Raumschiff an.



Katzenklops: Der Sumoring trampelt heftig, wir ballern kräftig.



R-Type läßt grüßen: Ein Giganto-Raumschiff als dicker Motz.



Immer auf den Nabel: Das verträgt der Piratenmagen überhaupt nicht.

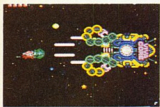
Langsam werden mir die Programmierer von Konami unheimlich. Wo Kollegen von der Konkurrenz mühsam mit dem lahmen Prozessor des Super Nintendos kämpfen, kitzeln die Konami-Künstler eine weitere (fast) ruckelfreie Tonne Sprites aus dem *Parodius*-Modul. Was hier an technischer Höchstleistung abgespult wird, ist rekordverdächtig: Zahllose farbenfrohe Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm, fetzige Sprachausgabe und ein Soundtrack, der eines Orchesters würdig ist, sind in diesem Monstermodul einträchtig vereint. Spielerisch ist *Parodius* zwar



"nur" ein horizontal scrollendes Shoot'em-Up, aber die zahllosen Gags und Anspielungen auf berühmte Ballerklassiker stellen den Spiele-Simplizismus in den Schatten. Langweile ist für den *Parodius*-Spieler ein Fremdwort: Keine einzige unfaire Stelle, höchst abwechslungsreiche Gegnerformationen und die vier frechen Schiffstypen mit herrlich abgedrehten Extrawaffen bieten auch nach dem x-ten Alien-Angriff aufs neue Spannung und Ballerspaß. *Parodius* ist ganz klar das technisch und spielerisch beste Actionsspektakel auf dem Super Nintendo.



Warum hast Du einen so großen Mund? Damit ich spucken kann!



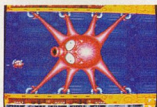
Aus *Nemesis* importiert: Der Flipper des Todes.



Babyboom: Madame wirft mit garstigen Windelträgern.



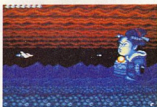
Nie wieder Fisch: Die Kugelflosse macht sich breit.



Finale furiosa: Der letzte Endgegner ist gleich erledigt.



Gibit's nur auf SNES: Der Oktopus unter der Dusche.



Feuerfrau: Der Geist des Friedhofes verschleudert Flammen.



Ein fieser Regenschirm kommt selten allein



Ebenfalls nur auf SNES: Der Obermotz aus "Omako!"



Zeig mir, was Du fliegst und ich sag Dir wer Du bist.



Trotz gigantischer Sprite-Fülle ruckelt die Grafikpracht kaum.

wählen. Nicht nur das originale *Nemesis*-Schiff steht Trigger-Fans zur Verfügung, sondern auch ein Oktopus, die "Twin-bee" und ein Pinguin. Je nach Fluggerät ändern sich die Extras. Aus dem Laser des *Nemesis*-Raumers wird z.B. bei "Twin Bee" ein Boxhandschuh, die Bomben werden zu Fischgeschossen (Oktopus), statt Stahlsatelliten umkreisen kleine Walbabys den Pinguin.

Damit nicht genug der Parodie. Die angreifenden Sprites und Obermotz am Ende eines Levels scheinen eher einem wirren Comicfilm, denn der Designerfeder eines Ballerspezialisten entsprungen zu sein. Fliegende Katzen, Kugelfische, kleine Wale und leichtbeschürzte Damen stürzen sich auf Euer Gefährt. Der Reigen der bonbonbunten Sprites und schrill-schrägen Hintergrundgrafiken, wird durch leicht veränderte Fassungen berühmter Klassikmusikstücke und abgefahrenen neuen Sounds sowie Remakes bekannter Spielmusiken untermauert. Sprachausgabe fehlt hier ebensowenig.

Der Super-Nintendo-Version wurden übrigens zwei neue Levels verpaßt. Ein komplett neuer Abschnitt im Spiel selbst, sowie eine Bonusstufe (nennt sich "Omako!"), die direkt ausgewählt werden kann und in sich abgeschlossen ist. Natürlich fehlt auch bei *Parodius* das obligatorische Optionsmenü nicht, in dem Ihr Eure Raumschiffanzahl, sowie den Schwierigkeitsgrad (es gibt acht anwählbare Stufen) variieren dürft. mh

Genre: Action

Hersteller: Konami

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Flashpoint

SUPER NES 90 %

Grafik: 89% Sound: 90%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Japan-Import

VIRTUAL REALITY, CYBERPUNK, HACKING CYBERSPACE

INFOS BEI:

CYBERTRADE
POSTFACH 246
CH- 9435 HEERBRUGG

Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.30-19.15, Sa. 9.00-11.30
Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Amberstar	77	a. A.	Maniac Mansion (D)	63	72
Base of the Cosmic Forge (D)	69	76	Mega Fortress	77	—
Band's Tale III	29	29	Might & Magic III (D)	77	89
Band's Tale Trilogy	87	93	Might & Magic IV (E)	—	77
Battle Isle	77	89	Monkey Island III (D)	89	89
Battle Isle Data Disk	47	47	Neuronancer	29	—
Black Rogers II (D)	a. A.	89	Parade	67	67
Bandits Manager Prof.	73	73	Plan 9 from Outer Space	89	89
Civilization (D)	84	90	Planet's Edge (D)	—	89
Dark Queen of Krynn (D)	77	89	Pods of Darkness (D)	77	—
Der Patzinger	77	89	Populous I	29	29
Die Schicksalsklinge	75	87	Populous II	68	a. A.
Dragons Strike	29	45	Powermancer	45	77
Eye of the Beholder II (D)	89	89	Prophecy of the Shadow	70	89
Formula One Grand Prix	77	a. A.	Railroad Tycoon	81	93
Gunsling 2000	—	99	Sim Ant	87	93
Indy IV (E)	—	89	Sensible Soccer	74	—
Lemmings II	65	73	Special Forces	84	a. A.
Links	93	93	Star Trek	a. A.	77
Lord of the Tempest	77	89	Ultima VII	—	96
MAD TV	77	89	Ultima Underworld	—	96
MAD TV Data Disk	29	29	Wizardry VII	—	a. A.

Weitere Titel (auch C-64, ST, CD32, CD-ROM, Mac) auf Anfrage

SEGA-MEGA
SUPER NES

N.P.V.

NINTENDO
PC-ENGINE

Der Videoversand in Hamburg

NewPoint GmbH • Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74

(MEGA DRIVE) (NES) (SUPER NES) (NEC)

Tazmania	89,-	1943	50,-	Hook	139,-	Gunhead IV	109,-
Lemming's	89,-	gebrauchte		Dinosaurs	139,-	Adventure II	89,-
Dragon's Fury	109,-	Nes-Spiele		Bowling	109,-	Speed	39,-
Thunder Force IV	109,-	für	49,-	Prince of Persia	139,-	Avenger	69,-

Wir liefern per NN DM 10,-/Express DM 15,-

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten! Ladenverkauf n. Abspr.

Tel. 040/7890108 • Fax 7890138

SEGA MEGA DRIVE

HELLFIRE (jp)	49
Splatterhouse II (US)	119
Tazmania (US)	99
Crackdown (jp)	49
Phelios (jp)	49
Bad Omen (jp)	69
Olympic Gold (US)	99
Gynoug (jp)	49
Out Run (jp)	59
Jewel Master (jp)	59
Super Shinobi (jp)	69
Chuck Rock (US)	119
Wonderboy III (jp)	49
Dick Tracy (jp)	49
Spiderman (jp)	69
Alien Storm (jp)	69
Merces (jp)	79
EA Hockey (jp)	99
Streets of Rage (jp)	89
Golden Axe II (jp)	69
Warrior of Rome II (US)	119
Joypad Pro-2	39
Game Adapter	29

SEGA GAME GEAR

Aerial Assault (US)	79
GG Shinobi (jp)	59
Ar-Battler (US)	69
Out Run (jp)	59
Ninja Gaiden (jp)	59
Berlin Wall (jp)	59
Crystal Warriors (US)	79
Donald Duck (jp)	69
Sonic the Hedgehog (jp)	69
Alien Syndrome (jp)	69

dynatex

Spiderman (US)	79	Paperboy	79
George Foreman's K.O.	79	Robo Squash	79
Olympic Gold (US)	79	Rygar	79
Wide Gear	49	Super Skewee	79
		Rampage	79
		Batman Returns	79
		Warbirds	79
		Rampart	79
		Ninja Gaiden	79
		Pacland	79
		Toki	79
		Turbo Sub	79
		Scrapyard Dog	79
		Chaquered Flag	79
		Viking Child	79
		Crystal Mines II	79
		Hard Driving	79
		Robotron	79
		S.T.U.N. Runner	79
		Bill & Ted	79
		Awesome Golf	79
		Cyberball	79
		Xybots	79

dynatex

Versandsschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30

dynatex

Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 • Telefax: 0231/521553

Nintendo GAME BOY

Addams Family	69
Track Meet	69
Batman II	69
Snow Brothers	69
Viking Child (US)	69
Wave Race (US)	69
Bugs Bunny II	69
Double Dragon II	69
Hudson Hawk (US)	69
Prince of Persia	69
Battleloads	69
Final Fantasy Adventure	79
Final Fantasy Legend II	79
Nail'n Scale	69
Jack Nicklaus Golf	69
Pl. Fighter	69
Parodius (dt)	79
Duck Tales	69
Soccer Mania (US)	69
Atomic Punk	49
Cleaning Kit	18
Lightbox	49

Versandbedingungen:
Inland +9 DM
Ausland nur
Vorkasse +12 DM
Bedeutung der Kürzel:
(jp) japanisch
(US) Amerikanisch
(dt) Deutsch

Preisänderungen und
Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise
bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen
erwünscht!

Full House



Durchaus nett, aber nicht gerade ein Knaller: *Arcana*

Arcana

Keine Experimente! In Sachen Hintergrundgeschichte unterscheidet sich das neue Super-Nintendo-Rollenspiel *Arcana* in keiner Weise von den meisten Kollegen des Genres. Eine ecklige Bösewicht, der Magier Galneon, hält sechs Königreiche des Fantasy-Landes Elemen unter seiner Schurkenfuchtel. Die Rolle des strahlenden Helden fällt dem Knaben Rook zu. Dieser ist der einzige noch lebende Kartenmeister im Lande. Nur ein Kartenmeister darf sieben verschiedene Gruppen von Zauberkarten benutzen — und nur mittels dieser Karten kann Galneon besiegt werden.

Ihr steuert Rook, zwei Gefährten sowie vier Elementgeister, die sich im Laufe des Abenteuers Eurer Truppe anschließen. Bevor Ihr auf Galneon trifft, gilt es, einige kleinere Aufgaben zu erfüllen, die Euch in verschiedene 3-D-Labyrinth führen. Hier muß eine Prinzessin befreit, ein Super-

schwert oder ein Kristall gefunden werden. Natürlich versuchen Monster, Euch an der Erfüllung der Missionen zu hindern: Kämpfe laufen dabei rundenweise und nicht in Echtzeit ab. Wahlweise haut Ihr mit gefundenen oder gekauften Waffen auf die Widerlinge ein oder murmelt einen von rund 65 Zaubersprüchen. Nach erfolgreichem Kampf gibt's Geld und Gegenstände. *mh*

Genre: Rollenspiel

Hersteller: HAL

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Flashpoint

SUPER NES 70%

Grafik: 61% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: US-Import, Batterie

Die Sache mit dem Haken



Der Geier an unserer Seite: Hilfreich!

Hook

Gegenüber der Computer-version darf Peter Pan auf dem Super NES durch ein klassisches Jump'n'Run hüpfen. Wieder wurden Peter Bannings Kinder entführt, er verwandelt sich in Peter Pan und muß den Oberpiraten Hook zur Strecke bringen.

Den Dolch in der geballten Faust, kämpft Ihr Euch in der Gestalt des Peter Pan durch zehn in alle Richtungen scrollende Levels und vertrimmt üble Piraten und freche Gören. Auf Knopfdruck wird gehüpft, zugestoßen, gerannt und geflogen. Letzteres ist jedoch nur möglich, wenn Ihr Euch vorher an einer der herumflatternden Elfen "aufgeladen" habt. Alle zwei Levels harrt ein grimmiger Obermohr seiner Atomisierung (unter anderem ein Riesengeier und ein Skelett). Im Finale duelliert Ihr Euch mit Hook persönlich.

Bis dahin wetzt Peter durch den idyllischen Nimmerwald, die Totenkopfhöhle und den

Hafen. Sogar in den Fluten des Ozeans geht's gegen die Piraten. Auf dem Weg durch die Levels findet sich das eine oder andere Früchtchen (Energie) und sogar ein Schwert, mit dem Ihr kleine Feuerbälle verschießt. Wer stirbt, darf sich an unendlichen Continues erfreuen. Allerdings fangt Ihr nicht an "alter" Stelle wieder an, sondern startet den Level, den Ihr zuletzt erreicht habt. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sony

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Dynatex

SUPER NES 73%

Grafik: 76% Sound: 71%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Japan-Import

Alles schon mal dagewesen: *Arcana* bietet leider kaum neuen Rollenspielstoff. Eine 08/15-Story und sechs 3-D-Dungeons sind einfach nicht genug, um den *Final Fantasy*-verwöhnten Super-Nintendo-Rollenspieler hinter dem Joypad hervorzulocken. Die Antwort auf die Fragen: "Wie sieht das nächste Monster oder das nächste Stockwerk



geht so

aus?", "Was macht der frische Zauberspruch?" und "Wie gut haut der neue Säbel zu?", sind die einzigen echten Motivations-träger, die den Spieler länger am Monitor verweilen lassen. Von echten Puzzles oder gar einem ausgefeilten Story-Verlauf ist bei *Arcana* keine Spur. Echte Freaks warten lieber auf *Final Fantasy* 3.

Auf den ersten Blick verbirgt der kleine Rächer seine Qualitäten. So entpuppt sich die scheinbar träge Steuerung nach einiger Zeit als genau und durchdacht und sogar der hohe Schwierigkeitsgrad wirkt nach längerem Spielen mehr motivationsfördernd denn hemmend. Einsteiger haben allerdings gewaltig daran zu knabbern. Pixelge-



gut

naue Absprünge und vorsichtiges Durchforsten der Levels sind gefordert. Die durchgehend schnukkelige Präsentation steuert ihren Teil zum guten Spiel bei: Hook glänzt mit abwechslungsreichen, bunten Grafiken und allerliebsten Animationen. Jump'n'Run-gestaltete Profis kommen um den Kauf dieses Moduls kaum herum.

ESSER? SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA+AMIGA+AMIGA+AMIGA	PC+PC+PC+PC+PC+PC
1869	DV 69.
Air Warrior	E 73.
California Games 2	DA 56.
Carl Lewis Challenge	DA 56.
Civilisation	DV 77.
Dark Queen of Krynn	E 63.
Das schwarze Auge	DV 73.
Der Patrizier	DV 69.
Dojo Dan	DA 56.
Espana 92	DA 66.
Exodus 3010	DV 66.
Fire & Ice	DA 56.
G Loc	DA 56.
Global Effect	DA 73.
Graham Taylor Soccer	E 56.
Guy Spy	DA 63.
Int. Sports Challenge	DA 63.
Jaguar XJ 220	DA 56.
Jim Power	DA 63.
Links Course Bountiful	E 37.
Links Course Firestone	E 37.
Lord of the Rings	DV 73.
Plan 9 from Outer Space	DA 73.
Police Quest 3	DV 69.
Regent	DV 69.
Sensible Soccer	DA 56.
Striker	DA 56.
Winter Super Sports	DA 56.
1869	DV 83.
Aces of the Pacific	DV 77.
Air Warrior	E 73.
B-17 Flying Fortress	DA 93.
Das schwarze Auge	DV 84.
Der Patrizier	DV 84.
Dungeon Master	DA 73.
Espana 92	DA 73.
PS Airport & Facility	E 35.
PS Scenery Tahiti	E 56.
Global Conquest	DA 93.
Indiana Jones 4	DA 84.
Laura Bow 2	DV 77.
Les Manley Lost in LA	DA 70.
Links 386 Pro	E 96.
Lure of Temptress	DV 77.
Mega Sports	DA 66.
Perfect General	DA 83.
PGA Golf Windows	DA 91.
PGA Courses Windows	DA 35.
Plan 9 from Outer Space	DA 91.
Powermonger	DA 79.
Phenocyte of Shadow	E 69.
Soundblaster 2.0	DA 229.
Soundblaster Pro 2.0	DA 399.
Sound Galaxy NX	E 279.
Theatre of War	DA 79.
Wing Commander 2	DV 91.

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot:
Anwendertheorie, Spielkonsolen mit zugehöriger
Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

ESSER-SOFT KÖLN	Telefon : 0221 / 58 61 17
Goldfasanenweg 14	Telefax : 0221 / 58 49 46
5000 Köln 30	BTX : ESSER/SOFT

Vertriebskosten: Bei Vorkasse DM 7,00 / bei Nachnahme Post DM 9,00;
UPS DM 12,00 / Ausland nur Vorkasse per EC - Scheck DM 15,00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Die heißeste Versuchung...

MEGA DRIVE		NEO GEO	
ALIEN 3	109.	BASEBALL STARS PRO II	329.
ATOMIC RUNNER	109.	VIEWPOINT	a.A.
HOLYFIELD BOXING	119.	WORLD HERO	a.A.
LEMMINGS	109.		
PREDATOR II	109.	NES	
SIDE POCKET	109.	CASTLEVANIA 4	114.
SUPER SMASH TV	109.	FOUR PLAYER TENNIS	84.
SUPER HIGH IMPACT	109.	ELITE	a.A.
WHEEL OF FORTUNE	129.	TOM & JERRY	109.
SLATTERHOUSE II	109.		
MASTER SYSTEM		GAME BOY	
WIMBLEDON TENNIS	99.	ROCKY MOUSE	69.
NINJA GAIDEN	94.	ROBIN HOOD	69.
		TINY TOON	69.
GAME GEAR		SUPER NINTENDO	
BART VS. MUTANTS USA	79.	SUPER NES DT.	329.
MARBLE MADNESS USA	69.	SUPER TENNIS	99.
SUPER SMASH TV USA	69.	SUPER SOCCER	99.
TERMINATOR USA	79.	F-ZERO	99.
		WWF SUPER WRESTL.	144.
LYNX		SUPER SMASH TV	129.
BATMAN RETURNS	79.	SUPER CASTLEVANIA 3	129.
BASKETBRAWL	79.		
SONNENSCHUTZSCHILD	79.	AMIGA	
FÜR LYNX II	19.	DAS SCHWARZE AUGE	74.
SHADOW OF THE B.	79.	MD TV DATA DISK	24.
STEEL TALONS	79.		
		PC	
		DYNABLASTER	74.
		SPECIAL FORCES	99.
		WIZARDRY 7	99.



Mega Drive Magnum-Set
inclusive 2 Joypads, Columns,
Sonic, Super Hang On, World
Cup Italia '90
nur 369,-

Theo KRAZNS VERSAND & LADEN

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01

Maxion

Computersoft- und Hardware
Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen
Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

Deshalb suchen wir
aktive Partner, die den Schritt
mit Ihrem eigenen Ladenlokal
in die Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept -
von Fachleuten entwickelt -
führt Sie in eine erfolgreiche
ZUKUNFT.

Unser **KNOW HOW** -
Ihr **Schritt**

Nutzen Sie Ihre Chance -
Starten Sie in
NEUE DIMENSIONEN - JETZT

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

**Auf nach
Weinheim**
an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amstgasse 3, 6940 Weinheim
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,
tägliche Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

**Computerspiele
Module**

Software zum Anfassen,
alle Systeme,
großer Parkplatz,
leicht zu finden.

MN-Hobby Soft
jetzt auch in
6908 Wiesloch
Ringstraße 17
(am Palatin)

Auf nach Wiesloch

neu **PC+AMIGA+SOFT**
AM GRABEN 2 W-RT1 WEIDING
Tel. 09374-1279
Fax -1294
☆
hotline news -8405

1869	DV 90.	AMIGA	71.90
ACES OF PACIFIC	DA 74.90	A.A.	
ANOTHER WORLD	DA 64.90	A.A.	
ASSES OF EMPIRE	DA 64.90	A.A.	
B-17 FLYING Fortress	DA 64.90	A.A.	
CARL LEWIS CHALLENGE	DT. 72.90	53.90	
COMRADESHIP MANAGER	DA 71.90	66.90	
DARKLORDS	DA 97.90	A.A.	
DAS SCHWARZE AUGE	DV 82.90	64.90	
DER PATRIZIER	DV 85.90	59.90	
DOJO DAN	DA 71.90	53.90	
HONGKONG MASTER	DA 78.90	66.90	
ELVIRA 2	DA 83.90	60.90	
EPIC	DA 71.90	63.90	
ESPAÑA '92	DV 75.90	77.90	
ETE OF REDBRED 2	DV 71.90	54.90	
GODS	DV 71.90	54.90	
GRAND PRIX UNLIMITED	DV 72.90	53.90	
WOLFE	DV 82.90	A.A.	
INDIANA JONES IV	DV 85.90	A.A.	
LARRY V	DV 82.90	66.90	
LAURA BOW II	DV 75.90	66.90	
LINKS 386	ZE 83.90	71.90	
LINKS	ZE 83.90	71.90	
LINKS-DISK 1-7	ZE 83.90	71.90	
MD TV	DV 81.90	66.90	
MAGIC POCKETS	DV 82.90	66.90	
MIGET + MAGIC 3	DV 82.90	66.90	
MONKEY ISLAND 2	DV 82.90	66.90	
POLICE QUEST 3	DV 82.90	66.90	
PUSH OVER	DV 82.90	66.90	
SPACE QUEST 4	DV 82.90	66.90	
SPECIAL FORCES	DV 82.90	66.90	
WING COMMANDER 2	DV 82.90	66.90	
SOUNDBLASTER 2.0	79.90	249.-	
SB-SET, incl. Stereo Option	295.-		
SOUNDBLASTER PRO 3	498.-		
AdLib Soundkarte	125.-		
AdLib GOLD	455.-		
VERSANDKOSTEN:			
Nachnahme DM 7.50	Ausland DM 12.50		
Vorkasse / Stammkunden	DM 4.50		

Im Sommer ist's gut spielen. Vor allem für die Glücklichen, die einen Handheld in der Hosentasche haben. Ob auf der Reise in den heißen Süden oder am See in der Nähe: Die kleinen Freunde düdeln am Strand, im Zug und auf Bahnhöfen. Und auch im gefährdeten Sommerloch werden Game Boy, Game Gear und Lynx mit Modulen versorgt. **kn**

Game Boy

Star-Wars-Fans aufgepaßt. Die französische Software-Schmiede Ubi-Soft werkt fleißig an *Star Wars* für den Game Boy herum. In 22 Levels geht's gegen den Imperator. In feinsten Jump'n'Run-Manier geleitet Ihr Luke Skywalker durch unwirtliche Welten. Zwischenwird durch in superweich scrollenden 3-D-Sequenzen im Welt-raum auf feindliche Schiffe geballert oder Asteroiden ausgewichen.

Wesentlich witziger geht's in *Kirby's Dream Land* zu, zur Zeit Japans Nummer-1-Game-Boy-Modul. Held Kirby watschelt durch ein lustiges Abenteuer, gespickt mit schnuckli-

HANDHELD CORNER



Star Wars



The Flintstones

gen Extras und versteckten Bonushöhlen.

Fred Feuerstein geht in Kürze auch auf dem Game Boy seinen Vaterpflichten nach. Mit Säbelzahnstegertier und Urzeitkeule wird *The Flintstones* mit herausragender Grafik glänzen und zügellosen Jump'n'Run-Spaß garantieren.

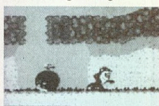
Titus the Fox war schon auf Computern zu bewundern. Der kleine Fuchs wetzt durch zahlreiche Levels und baut sich mit Kisten und Fässern den Weg zum Ausgang. Die niedlichen Feinde (Babies, Penner, Hunde) lassen sich mit einem gezielten Kistenwurf außer Gefecht setzen.

Game Gear

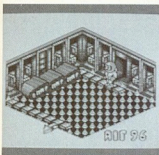
Game-Gear-Fans werden in nächster Zeit mit Mega-Drive-Umsetzungen überhäuft. *Taz-Mania* ist nur eine. Als kleiner Tasmanier Taz stolziert Ihr durch Tasmanien und freßt alles, was Euch nicht gefällt. Außerdem darf der Freßsack Feuer spucken und als Wirbelwind die Gegner einfach vom Bildschirm schubsen.

Die Peitsche wird in *Indiana Jones and the last Crusade* geschwungen. Durch fünf actionlastige Levels peitscht sich der Kinoheld schon in den nächsten Monaten.

Auch der *Prince of Persia* klettert bald auf dem Game Gear durch die Katakomben einer Burg, um seine Prinzessin zu befreien. Knifflige Hüpfelagen und grandiose Animationen sind angekündigt.



Taz-Mania



Alter Space

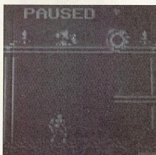
Unter Zeitdruck durchziehen wir als Miniatronaut eine feindliche Raumstation, lösen dabei kleine Geschicklichkeitsrätsel und braten Roboter mit dem Laser. Respekt, so detaillierte 3-D-Grafiken werden nicht oft auf Nintendos Wintzing geboten. Leider ist in der nicht gerade kleinen Spielarena Kartenzustellen Pflicht. Nicht gerade ein Spiel für den Schulbus. Wer die nötige Ruhe und Ausdauer mitbringt, kommt mit *Alter Space* auf seine Kosten. **vw**

Genre: Action
Hersteller: Sony
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 62%

Grafik: 65% Sound: 50%

Schwierigkeit: schwer



Switchblade 2

Das haben wir doch irgendwo schon einmal gesehen. Ein Held, klein von Wuchs und groß von Tapferkeit, auf dem Weg in die Freiheit. Wie im richtigen Leben ist der Weg in die solche dornenreich. Dornenreich weil jede Menge Hürden, wie kleine und große Selbstschußanlagen, bombenspuckendes, fliegendes und einfach nur wirr herumlaufendes Gespinnste den Weg so beschwerlich machen. Leider hat unser Held, nachdem er auf die ahnungslosen Gegner losgelassen wird, nur ein kleines Taschenmesser zur Hand. Das heißt für Euch gut zielen oder schnell verkrümmeln. Am Ende eines Levels wartet ein unvermeidlicher Overbort auf Euch. Da auf dem Weg in die große Freiheit jeder Widersacher außer seiner Seele seinen Sparschupfen verliert, freuen wir uns über kontinuierlich steigende Einnahmen. Genügend von den fast monstergroßen

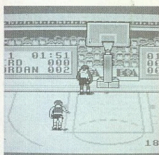
Talern eingesammelt, findet sich bald ein nützlicher Händler am Wegesrand. Der richtige Partner, um das mühsam erworbene Edelmetall gegen schwarzglänzendes Waffenmetall einzutauschen. Das umfangreiche Angebot besteht aus Beam-Lasern, Shuriken, Plasma-Gewehren, Raketen, Napalm, und man glaubt es kaum: Kleine Drachen. Wobei gerade die kleinen Drachen eigentlich gar keine Ähnlichkeit mit kleinen Drachen, sondern eher mit einer desorientierten Schlange haben. Als günstiger Entspritser hob sich das Plasma-Gewehr mit einem hervorragenden Preis-Leistungsverhältnis hervor. Falls unser Held vom irigen Kontakt mit Feindsprites Energie verlor, findet er hier den passenden Stärkungstrunk. Je nach aktueller Taschengeldlage gibt es kleine und große Herzen. Für steinreiche Monsterverteiler gar ein Extraleben. Nun noch mutiger scrollt sich unser Held in alle Richtungen. Nach drei gepöhlten Energieherzen verliert er sein kontinuierliches Leben und Euch bleibt nichts weiter übrig als den beschwerlichen Weg von vorn zu beginnen. **cd**

Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 63%

Grafik: 61% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Jordan vs. Bird

Electronic Arts' Basketballklassiker macht auch vor dem Game Boy nicht halt: Wie schon bei der kürzlich getesteten Mega-Drive-Version dürft Ihr aus drei Spielmodi wählen: Slam-Dunk-Wettbewerb, Drei-Punkte-Wettbewerb und klassisches "One-on-One". Wer auf diese Art von Basketball steht, darf sich das Modul besorgen. Allerdings erreicht die Handheld-Adaption nicht das Niveau der 16-Bit-Manifestation. Dummerweise fehlt ein Zweispielermodus. **cd**

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME BOY 59%

Grafik: 53% Sound: 32%

Schwierigkeit: einstellbar

WENN DER POSTMANN ZWEIMAL KLINGELT...

HEXUMA



PC (VGA 256 Farben)

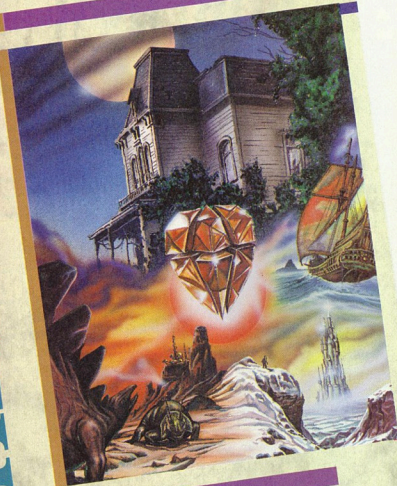


PC (VGA 256 Farben)

7 Jahre ist es her, daß der Postdampfer im Fluß versunken war. Bei der Bergung wurden unversehrte Briefe entdeckt - und jetzt noch zugestellt. Als der Postbote jenen uralten Umschlag in das Havthornes bringt, in dem Sie zufällig anwesend sind, erwacht die alte Legende um das "Auge des Kal" wieder zum Leben. Jetzt sind Sie mittendrin in einer gewaltigen Abenteuer, in einer unglaublichen Odyssee durch die Räume und Zeiten dieser Welt. Zum Spiel gehören das Tagebuch des Owen Jagger, ein alter Brief, das "Handbuch des Abenteurers", ein geheimnisvoller Edelsteinsplitter sowie ein farbiges DIN A2-Poster. Erhältlich für PC und Amiga.

SOFTWARE 2000

ARTVENTURE



Spielbare Demoversion gegen 5,- DM in bar oder Briefmarken
ab sofort bei SOFTWARE 2000, Stichwort "Hexuma-Demo",
Postfach 110, 2420 Eutin

SPIELE-SPASS TOTAL FÜR NUR 19.⁸⁰ DM

DAS GIBT'S NUR IN DER AMIGA SPIELE DISC NR.5: APIDYA –

das Super-Game von Play Byte – für den Wahnsinnspreis von nur 19,80 DM! Ein Action-Fun erster Klasse! Natürlich mit genauer Spielanleitung im Heft.

RETTEN SIE YURI VOR DEM MAGIER HEXAÄ!

Hexaä, der schwarze Magier, hat harmlose Insekten in blutrünstige Killermöner verwandelt, die Ikuros Frau Yuri mit ihren teuflischen Stichen an den Rand des Todes bringen. Die Verwandlung in ein ungewöhnliches Insekt ist Ikuros einzige Chance... Schlüpfen Sie jetzt in die Rolle des Ikuro und retten Sie seine Frau!

ENERGIE-BOMBEN, PLASMA- PULSE-LASER, ZERSTÖRERISCHE BLITZE ODER DROHNEN,

die Ihnen bei der Verteidigung helfen – Sie müssen den Magier Hexaä mit allen Mitteln besiegen, wenn Sie Yuri retten wollen!

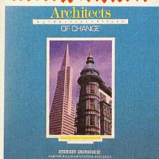
Ein Action-Spaß, der Sie faszinieren wird! Apidya wird Sie mit Top-Grafik, dem Super-Sound und den irren Ideen sofort in seinen Bann ziehen. Natürlich exklusiv auf der Amiga Spiele Disc Nr.5!



AMIGA SPIELE DISC Nr.5 :
Ab sofort bei Eurem
Zeitschriftenhändler!

AMIGA SPIELE DISC – KEINER BIETET MEHR FÜR DEINEN AMIGA

COMPACT DISC

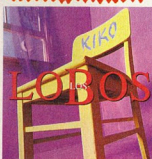


Architects of Change

Videospielpriese Sega leistet sich in den amerikanischen Büros einen haus-eigenen Komponisten und Vollblutmusiker: Spencer Nielsen. *Architects of Change* ist eine schon etwas betaglere Sammlung frecher, melancholischer, fetziger und poppiger Elektroorchesterklänge aus Spencer Niensens Feder. Abwechslungsreich und stimmig sorgt diese CD für erheblich mehr Hörgenüß als der synthetische Kollege *Dune*. Nur an die Elektronikwizards aus Fernost kommt Nielsen nicht heran. mh

AGCD 889
10 Songs / 43:36 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Los Lobos: Kiko

Die Rhythmus-Renegaten gehen in die Vollen: Satt 16 Songs werden auf ihrer aktuellen CD präsentiert. Leider wiegt handwerkliches Können und der Verzicht auf altzu viel Technokrempl den mittelmäßigen Melodienreigen nicht entscheidend auf. Die Kompositionen sind selten spritzig und überraschend, meist schleicht sich beim Zuhörer ein unterschwelliges "Dacht' ich mir's doch!"-Gefühl ein. Bei normaler Popkost keine Katastrophe, diesen "Down to earth"-Musikern hätte ich noch mehr Kreativität zugetraut. mg

Slash 828 298-2
16 Songs / 52:27 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

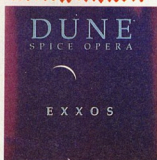


Blind Guardian: Somewhere Far...

Melodischen Speedmetal vom Feinsten bietet Blind Guardians neueste Scheibe. Die vier deutschen Fantasy-freaks lassen in ihren Texten Wissens-wertes über Orks, Dungeons und Bar-den ab und verpacken alles in solide ein-gespieltem und hübsch schnellem Metal. Metal-Fans, die gerade durchs Dun-geon spazieren oder gerne Monster metzeln, müssen diese Scheibe haben. kn

Virgin 263066
13 Tracks / 55:36 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Dune: Spice Opera

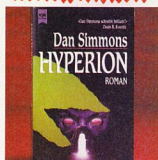
Wem der ziemlich gelungene Sound-track des Computerspiels *Dune* gefallen hat, kann sich jetzt die passende CD zu-legen. Der Silberling *Dune: Spice Opera*, dürfte vor allem bei Freunden von Tech-nopop Anklang finden. Für das hitpara-dengestaltete 0815-Ohr sind die 13 Musikstücke eine Spur zu elektronisch, einen Hauch zu unterkühlt. Ein paar echte Instrumente statt fetter Synthie-klänge hätte der Scheibe mehr Sub-stanz gegeben. mh

CDVE 911 263 059
13 Songs / 66:24 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Vi-deos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschau-en. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. vw

BUCH

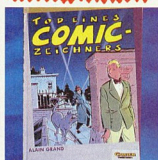


Hyperion

Die Welt *Hyperion* ist für die meisten Völker der Galaxis von entscheidender Bedeutung. Lebt doch auf Hyperion ein Wesen, Shrike genannt, das von zahlrei-chen Völkern als Gottheit verehrt wird. Das Geheimnis des Shrikes, eine Mi-schung aus Lebewesen und Maschine, soll von sieben Pilgern gelöst werden. *Hyperion* liest sich nicht leicht, aber wenn man sich erstmal festgebissen hat, legt man das Buch erst nach der letzten Seite aus der Hand. mh

ISBN: 3-453-04899-7
Autor: Dan Simmons
Verlag: Heyne
Zirk-Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMIC

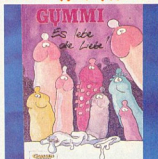


Tod eines Comiczeichners

Der Kunstkritiker und Sonnyboy Nor-man Fields wird vom britischen Ge-heime dienst MI6 in eine verhängnisvolle Affäre verwickelt. Deutsche Agenten bringen mit dem Kaseblatt-Zellungs-comic "Sweet Dolly" geheime Infor-mationen an ihre Mittelsmänner. Den Co-miczeichner soll Fields nun durchleuch-ten. Die Story ist trotz einiger Kapriolen spannend. Die Zeichnungen schlafen leider am Schluß der Geschichte ab. cd

Texter/Zeicher: Alain Grand
Verlag: Carlsen Lux
Zirk-Preis: 24,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMIC



Gummi — es lebe die Liebe!

AIDS: Eine neue Krankheit entdeckt die Welt und fühlt sich scheinbar pudelwohl. Im Gegensatz zu ihren Gleichgesinnten (Tüberkose & Co.) leidet sie nicht unter einer ständigen "Medikamenten-Paranoia".

Nur vor einem Ding hat AIDS andere heuren Bammel: Dem Kondom oder auch Gummi, Präser, Fröms, Pariser, Überzieher genannt. Beschreibung und Anwendungsgebiete sowie eventuelle Nebenwirkungen sollten, dank umfangreicher Aufklärungskampagnen, hinlänglich bekannt sein. Der gute Latexmann leidet jedoch ähnlich wie oben genannte Krankheit unter einem Problem: Man(n) will ihn nicht; er zerstört angeblich den "körperlichen" Kontakt und behindert sowieso an allen Ecken und Enden. Dabei bietet er doch wirksamen Schutz gegen die bisweilen tödlichen Gefahren eines intimen Teufelschmelzens.

Carlsens Gummi hilft weiter. Die Genfer Anti-AIDS-Armee "Fondation du Présent" trommelt Europas Comicelite zusammen und schuf ein Album, in dem das Kondom, die Liebe und natürlich die Verbindung beider Themen im Mittelpunkt steht. Neben den Allerweltsproben eines Kondoms, gibt's zahlreiche Bedienungsanleitungen und tabulösen Humor vom Feinsten. Ob Ralf Küng, Moebius, Avril oder Shelton — alle Großen sind dabei: Für hochklassige, humorvolle und abgefahrene Aufklärung auf die den Comiczeichnern eigene Art ist gesorgt.

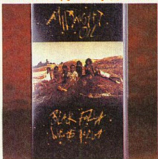
Nur eine kleine Warnung am Rande: Obwohl das Thema uns alle angeht, könnten einige der Storys etwas schockieren. Also, junge Geschwister besser fernhalten.

Alle Zeichner haben übrigens auf ihr Honorar verzichtet. Ein beträchtlicher Teil des Erlöses kommt der Organisation zu, die sich dem Kampf gegen die Immunschwäche AIDS verschrieben haben oder HIV-Infizierte unterstützen.

kn

Herausgeber: Fondation du Présent
Verlag: Carlsen Comics
Zirka-Preis: 19,80 DM
POWER-WERTUNG: hervorragend

MUSIKVIDEO



Black Fella, white Fella

Der Mitschnitt der 86er Tour der australischen Band Midnight Oil ist mehr als Dokumentation, denn als Musikvideo zu verstehen. Die Live-Clips sind nicht etwa in gigantischen Konzerten, sondern bei Auftritten in Aborigine-Siedlungen gedreht. Nebenbei plaudern die Musiker mit den Stammesfürsten: Der Zuschauer lernt einiges über das Leben der australischen Ureinwohner. Ein interessantes Stück Kultur, aber kein Muß für den "normalen" Rockfan.

mg

SMV 200440 2
12 Songs / ca. 60 Minuten
POWER-WERTUNG: für Fans

KAUFVIDEO



Alphabet City

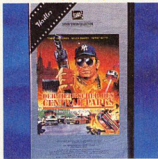
Jonny ist ein waschechter Drogendealer — als sein Boß ihm befiehlt, das Haus seiner Eltern in Brand zu stecken, um die Versicherungssumme zu kassieren, wechselt Jonny die Fronten — es darf geballert werden.

'Alphabet City' ist leider nicht das Zetullo wert, auf dem der Film gedreht wurde: Die miese, völlig verworrene Story und hilflos von einem simplen Plot zum nächsten schlingende Schauspieler, schreiben geradezu nach dem Griff zum Ausschaltknopf.

mh

Video-Anbieter: Fox Home Video
Zirka-Preis: 29,95 Mark
POWER-WERTUNG: mangelhaft

KAUFVIDEO



Der Herrscher vom Central Park

Amerikas Alptraumthema Nummer 1, der Vietnamkrieg, diente zahlreichen Hollywood-Verfilmungen als Hintergrundgeschichte. Die filmhaften Versuche, das Trauma der amerikanischen Nation aufzubereiten, lassen sich grob in drei Kategorien einteilen. Filmtyp "A" ist den einsamen Rächern à la Rambo vorbehalten, die bis an die Zähne bewaffnet in den Dschungel zurückkehren, um den längst verlorenen Krieg doch noch zu gewinnen. Filme der Klasse "B" beleuchten den Stoff aus einer realitätskritischen Perspektive — 'Platoon' oder 'Apocalypse Now' dienen hier als Beispiel. Das "C" ist den gescheiterten Existenzen vorbehalten, die aus einem Krieg heimgekehrt, nicht mit sich und ihren Erinnerungen fertigwerdend am Ende tot durchdrehen. Unter letztere Vietnamfilmgattung fällt auch 'Der Herrscher vom Central Park'.

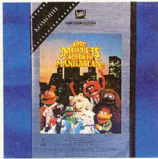
Milch, arbeitslos und von seiner Frau verlassen, will in den Menschen New Yorks die Erinnerung an die Veteranen des ungeliebten Krieges wachhalten — Er besetzt kurzerhand den Central Park. Die Behörden sind sauer, die Bevölkerung liebt Milch.

Die eigentlich recht friedliche Situation gerät außer Kontrolle, als ein über-eifriger Politiker zwei Söldner (darunter einen Vietkong) in den Park schickt, um Milch zu töten. 'Der Herrscher vom Central Park' macht kurzen Prozeß mit den Eindringlingen und gibt schließlich unbesiegt auf. Auch ich strecke das Handtuch: Denn der Versuch des Films, das Thema Vietnam auch nur ansatzweise kritisch zu durchleuchten, geht in überflüssiger Effekthascherei und einem ganzen Berg unlogischer Handlungsstände total unter. Das recht hilflose cineastische Durcheinander beginnt schon nach den ersten zehn Minuten: Wie ein einsamer Vietnamveteran es schaffen soll, ein paar Tonnen Sprengstoff in den wohl belebtesten Park der Welt zu schmuggeln, wissen wohl nur die Hollywood-Größen.

mh

Video-Anbieter: Fox Home Video
Zirka-Preis: 29,95 Mark
POWER-WERTUNG: für Fans

KAUFVIDEO



Die Muppets erobern Manhattan

Die meisten von uns sind mit der berühmten Sesamstraße groß geworden. Wohl kaum einer, der nicht das Krümelmonster, Grobi, Ernie oder Bibi in sein Herz geschlossen hätte. Übertröffen wird der Bekanntheitsgrad der flauschigen Gesellen aus der Werkstatt Jim Hensons nur noch von den Muppets. Ebenfalls aus der Schatzkiste des mittlerweile verstorbenen Hensons, eroberten die Figuren um Kermit den Frosch und die unvergleichliche Schweinade Miss Piggy, die Fernsehschirme dieser Welt.

In 'Die Muppets erobern Manhattan' drehen Kermit & Co. voll auf. Statt einer einfachen Studioumgebung, tummeln sich die Stofffiguren durch eine "echte" Realfilmkulisse. Die Story: Kermit hat ein Musical geschrieben und möchte das Stück mit seinen Kumpels auf dem Broadway aufführen. Alle Puppen machen sich auf nach New York, um einen Produzenten für das Musical zu finden — vergeblich. Die Puppen-Crew zerstreut sich in alle Winde, nur Kermit bleibt in New York. Vor dem unvermeidlichen Happy End, sorgt unser grüner Filzfreund für vernünftige Minuten vor der Glotze. Und das nicht nur für Kinder. Auch junggeblieben Erwachsene haben an diesem turbulenten Familienfilm ihre Freude.

Neben allen Figuren aus der Muppets-Serie (der dänische Koch ist ebenso drin wie die beiden Opas), geben sich eine ganze Reihe bekannter Filmschauspieler ein Stelldichein. Zu guter Letzt tauchen sogar die Bewohner der Sesamstraße auf, und die komplette Puppenschar feiert die Hochzeit Kermit's. Die Braut? Keine Frage — Miss Piggy! Mag dem einen oder anderen ernsthaften Kinokritiker der Humor eine Spur zu krachledern, der Plot zu albern und die Geschichte zu sentimental sein: Die Muppets erobern die Videofans in Sturm.

mh

Video-Anbieter: Fox Home Video
Zirka-Preis: 29,95 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

TASK FORCE

1 9 4 2

SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

Die Salomon-Inseln im Pazifik, 1942

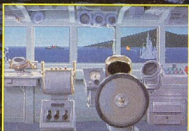
In den engen Gewässern um den Guadalcanal fanden die längsten und härtesten Kämpfe auf dem Wasser in der ganzen modernen Seekriegsgeschichte statt. Sie änderten den gesamten Verlauf des Zweiten Weltkrieges.

● Monatelang rangen die beiden Kriegsflootten um den Sieg; die Amerikaner mit ihrer neuen Radar-Technologie, die noch tief in den Kinderschuhen steckte, und die Japaner mit ihrer überlegenen Ausbildung, hervorragenden Nachtsichtgeräten und tödlichen Long Lance-Torpedos. Beide Seemächte waren an Siege gewöhnt - keine wollte eine Niederlage einstecken.

● Von den Herausgebern des "Silent Service II" erscheint jetzt die erste einer Reihe spektakulärer Simulationen des Pazifik-Krieges. Übernehmen Sie das Kommando über eine Flotte von Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen, die in Formation in den Kampf ziehen. Sie entscheiden, wann das Feuer eröffnet wird, schießen Torpedos ab, legen Rauchteppiche aus, setzen Suchscheinwerfer und Leuchtkörper ein. Übernehmen Sie einen Posten nach dem anderen inmitten der grellen Explosionen, fliegenden Granaten und dem donnernden Getöse einer Seeschlacht.

● "Task Force 1942" von MicroProse. Nur so können Sie die Spannung und das Risiko... des Seekrieges im Zweiten Weltkrieg erleben.

● "Task Force 1942" erscheint für IBM PC und kompatible Geräte.



SCREENSHOTS VOM IBM PC

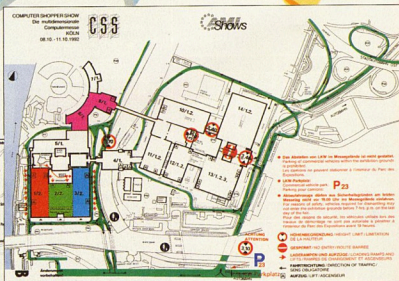
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

POWER PLAY VORORT

Herbstzeit ist Messezeit: **POWER PLAY**-Leser können ein Lied vom hektischen Showtreiben singen. Wie in den letzten beiden Jahren ist die lauschige Stadt Köln vom 8. bis zum 11. Oktober der Nabel der Computerspielwelt. Unter der Schirmherrschaft von **POWER PLAY**, **VIDEO GAMES** und dem **Amiga Magazin** findet an diesen vier Tagen die **Computer Shopper Show '92** statt. Die Ausstellungsfläche der Show beläuft sich auf immerhin 30000 Quadratmeter, die sich auf mehrere Hallen verteilen. Die **CSS'92** ist erfreulicherweise systemübergreifend. In Halle 1 finden Amiga-Fans alles rund um ihre "Freundin", Halle 2 ist mit Zubehör und Multimedia gefüllt, Halle 3 steht den Freunden des PCs zur Verfügung. Zwei der Hallen — Gebäude 6 und 8 — sind ausschließlich für die Computerunterhaltung reserviert. Hier geben sich nicht nur namhafte Spielehersteller ein Stelldichein, hier haben auch **POWER PLAY** und **VIDEO GAMES** einen eigenen Stand. Wenn Ihr schon immer mal mit Eurem Lieblingsredakteur ein Wörtchen wechseln wolltet — auf der **CSS'92** habt Ihr Gelegenheit dazu. Wer in jede der fünf Hallen hineinschnuppern möchte, kann mit Eintrittspreisen von 17 Mark (Schüler 12 Mark) rechnen. Wer nur die "Entertainment"-Abteilung besucht, kommt preiswerter davon — hier kostet der Eintritt nur 10 Mark, Schüler zahlen 6 Mark.



Entertainment



Köln ist wieder für vier Tage das Zentrum der Spielwelt: Trefft Euren Lieblingsredakteur auf der **CSS'92**

Vom 8.10. bis zum 11.10. belegt die **Computer Shopper Show** satte 30000 Quadratmeter — die **POWER PLAY** und die **VIDEO GAMES** sind mit dabei

POWER PLAY LESER SERVICE



Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsumentest: alle wichtigen Videospiel- Systeme im Vergleich/ Bullfrags Götterbande kehrt zurück: Populous 2



Fire & Ice: Der Knüller im Test. Fantasy-Futter: Neues vom Lemmings-Macher, High-End-Action auf dem Super NES. Männer, Mädchen & Motoren: Temporausch - die besten Rennspiele im Vergleich



Lucasfilms Adventure Krönung: Indiana Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Rat-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzard 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91



"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice" "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace-Filmt "The Lawnmower Man". Randoile im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"



Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizzkid droht auf, sensible Softwares - Wizzball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtestest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld-corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2



Spieler-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion's Turrican-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm



Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der originale Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test



Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test



Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher: High-End-Spiele. Bard's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Kleid. Endzeit: Spielen auf dem Prüfstand



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Gesamtbetrag
(zuz. 3,- DM Versandkosten)

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

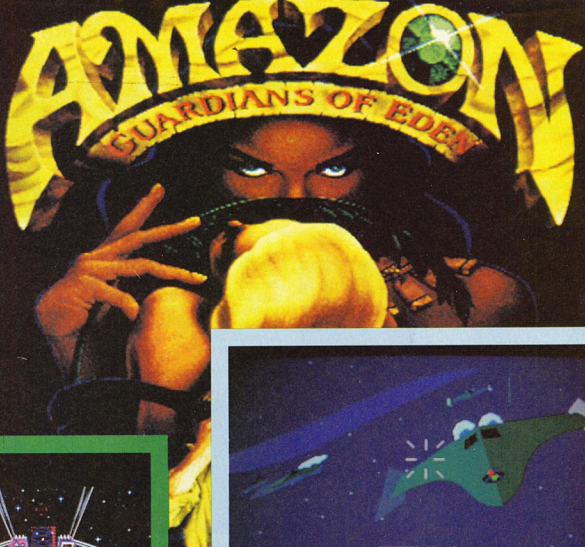
Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4, 7, 8/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5



Ein Mantis-Raumschiff im Zielanflug



Endlich im Anflug auf diese Galaxis: Alles über *Elite 2* im nächsten Heft.

POWER
PLAY

11

erscheint am
14. Oktober 1992

Mit Sturmgebräus geht der Sommer langsam zu Ende. Werden die Tage wieder kürzer, rüstet sich die Spielebranche für einen heißen Herbst. Die zunehmende Zahl an neuen Spielen hat einen erfreulichen Nebeneffekt: Die **POWER PLAY** wird wieder dicker. Das nächste Heft ist prall gefüllt mit Tests, Tips und frechen Infos.

Größter Hoffnungsträger dieses Spieljahrs: **Elite 2**. Wir beantworten die Frage, ob der Neuling an den gigantischen Erfolg des Kultklassikers anknüpfen kann — illustriert mit vielen Fotos. Selbst Indiana Jones erhält Konkurrenz. Vom *Links*-Hersteller Access kommt ein neuer Abenteuerheld. Das Adventure **Amazon** im High-End-Edel-Look zeigt auf dem Prüfstand, was in ihm steckt. Schließlich suchen wir ein neues Feindbild: Statt "böser" Russen sind in der Simulation **A.T.A.C.** finstere Drogenbosse die Bösewichter. Da bebt das Weltall: Miese Aliens füttern sich durchs Universum. Nur Ihr könnt an Bord eines hochgeheimen Mantis-Raumschiffs die Eindringlinge aus dieser Milchstraße vertreiben. Übrigens: Wer sich für den besten Amiga aller Zeiten interessiert, sollte die nächste Ausgabe auf keinen Fall versäumen...

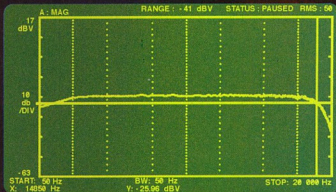
Modul-Mogule gucken ebenfalls in die gut bestrahlte Bildschirmröhre: Für das Super Nintendo erscheint Konamis Ballerspektakel **Axelay**. Mega-Drive-Spezies gehen mit James Pond und seinen **Aquatic Games** auf sportive Tauchstation.

inkl. Stereo-Lautsprecher

HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

zum Mono-Preis

Audio
Das Magazin für HiFi und Music
Für uns getestet im
Audio-Magazin Labor

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?



WinDAT Digital Audio Transport

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,- *

VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB Eingang auf einer Karte.

CODE (Color Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

- wie STEREO-F/X, zusätzlich
- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,- * 512KB DM 695,- * 1MB



DM 299,-
* versch. Preismarkierung

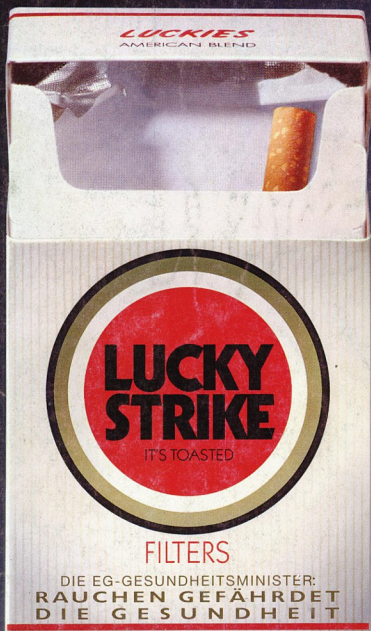


ATI-Distributoren:

Deutschland: Access Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110 Macrotron 089/42 08 0, Fax: 42 36 79 Merisel 0 81 42/41 80 Fax: 38 90
Österreich: Macrotron 0222/40 81 54 3-0 Fax -50 Merisel 0222/61 69 79-7 Fax -720
Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 04

ATI Technologies
Rosenkavalierstr. 15
8000 München 81
Tel: 089/92 88 01 - 0
Fax: 089/92 88 01 - 99
Mailbox-BBS: 089/92 88 01 - 98

Don't panic.



Lucky Strike. Sonst nichts.